

EGÉSZ ESTÉS DÍJNYERTES RAJZFILM

FILM
MELLEKLETTEL

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

CODENAME:

PANZERS



E3 29 OLDALON

HALO 2
DOOM 3
S.T.A.L.K.E.R.
HALF-LIFE 2
BATTLEFIELD 2
KOTOR II: THE SITH LORDS
SPLINTER CELL 3
GTA: SAN ANDREAS

JÁTSZHATÓ DEMÓ: Codename Panzers • Hitman Contracts • RON: Thrones & Patriots

EGY GIGA ELŐZETES AZ E3-RÓL: ARMIES OF EXIGO • NEXUS • SW: REPUBLIC COMMANDO

10 MOZIÉLŐZETES: BEFORE SUNSET • CHICKEN LITTLE • COLLATERAL • THE BOURNE SUPREMACY

2004 / 06





Még szélesebb!

**Datanet ADSL
512 kbps**

Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!

Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!

- Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
- Folyamatos Internet kapcsolat
- Gyors kapcsolat-felépülés
- Internetezés és telefonálás egy időben

A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat
Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon,
vagy látogass el a www.datanet.hu weboldalra.



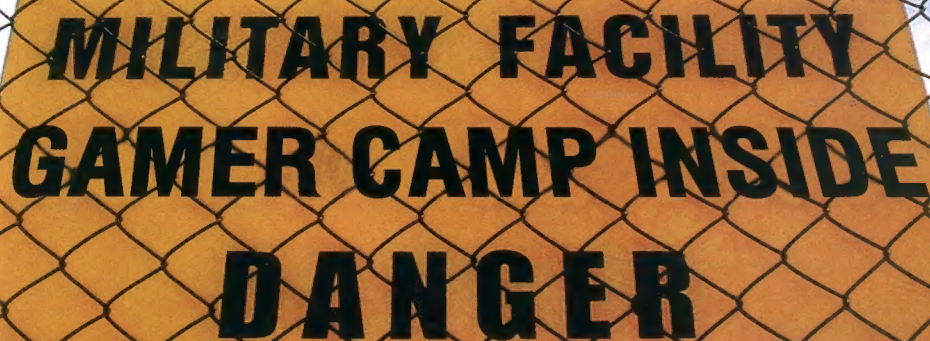
Az akció 2004. március 31-ig tart.

Az ár az ÁFÁ-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.

Gamer tábor 2004

Püspökszilágy 2004. július 15-21.
23.000 Ft

100 gépes hálózat • játékbajnokságok • nyeremények
túlélő próba • katonai bemutató • Mindenkinek ajándék póló!



**MILITARY FACILITY
GAMER CAMP INSIDE
DANGER**

VÁGOD?



Érdeklődj: gamertabor@ipma.hu • 1300 Bp 3. Pf 210.
Tel.: +36-1-350-81-79

Támogatók:



16

TARTALOM

6DVD TARTALOM
8GAMER LEVELEZÉS
130KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BEMUTATÓK

10-39E3 HÍREK
-------	---------------

ISMERTETŐK

40CODENAME: PANZERS
45CODENAME: PANZERS (INTERJÚ)
46HITMAN: CONTRACTS
50MANHUNT
52BLITZKRIEG - BURNING HORIZON
54RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS
56BATTLE MAGES
58TOCA RACE DRIVER 2
60PERIMETER
62DEAD MAN'S HAND
64HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
68THE I OF THE DRAGON
71CHEAT

HARDVER

76HARDVER HÍREK
76INTEL HYPER-THREADING TECHNOLÓGIA
78NEXTGEN VGA
81PIXELSÖDER
82PCI EXPRESS
84HASZNOS PROGRAMOK
85KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
86RETRO KUCKÓ
88PC-S MOZIZÁS
91KELETEN A HELYZET VÁLTOZATLAN
92GRAB ROVAT
94HARDVER FÓRUM

HORIZONT

96SÁRKÁNYOK A JÁTÉKOKBAN
98GAMER JOGTÁR II.
100VIRTUÁLIS VALÓSÁG A KÜSZÖBÖN
102DIRECTX EVOLÚCIÓ
1104PRO FUTURO - BIOTERRORIZMUS 2. RÉSZ
106NANÁI - VIZUÁLIS SOKKATHATÁSOK
108JÁTÉK VETÍTÉS
110FLAGDOMINATION TESZT, FAR CRY BEKUKKANTÁS
112VIRTUÁLIS MASZTURBÁCIÓ
115KLÁN ALAPÍTÁS I.
116NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
117NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ
126LEVROV
128SZERKESZTŐSÉGI PILANATKÉPEK

VÉGIGJÁTSZÁS

118PAINKILLER
-----	-----------------

INTRO

DVD film a Gamerben? Rádásul változatlan áron? Na, ehhez mit szólnak fiúk-lányok? Az újság mellett található kérdőívben rögtön válaszolhatok is, azután már csak egy közeli postaiádát kell keresnetek, még bélyeg felragasztásával sem kell bajlódnotok. Terveink szerint a Gamer a jövőben ezután folyamatosan DVD filmmel jelenik meg, rádásul műanyag DVD tokban, színes borítóval. Annak sem kell aggdódnia, aki félti a megszokott DVD tartalmat, mostantól kezdve dupla sűrűségű DVD dukál a Gamer mellé (9 GB a kapacitása), a film mellett lévő helyet szépen feltöltöttük a legjobb demókkal és E3-as videókkal. Aprópó E3! A mostani Gamer oroszlánrészét a játékosársadalom legnagyobb kiállítására tölti ki, összesen 29 oldalon adunk hírt a legfrissebb fejlesztésekről. A gyenge májusi felhozatal ellenére igyekeztük a játék részt is felturbózní. A Codename: Panzers lett a hónap legjobb játéka, a magyar fejlesztők nem okoztak csalódást; szép is, jó is, olvassátok el a tesztet. Mindenki (na jó, majdnem mindenki) kedvenc mágusa, Harry Potter is újra feltűnik a képernyőn. Hiába azonban az új Unreal motor, ettől a játék még nem lett jobb, de gyanítom, hogy ez az aprócska tény a kritikusokon kívül senkit sem érdekel. A megcélzott tinédzser korosztály örül, hogy Harryt irányíthatja a képernyőn, a kiadó örül a befolyó dollármillióknak, a fejlesztők meg nekialáthatnak készíteni a folytatást. Hol itt a hiba? Szeretnénk mindenki figyelmét felhívni a júliusban megrendezésre kerülő Gamer táborra. Összesen 100 főnek tudunk helyet biztosítani (ennyi a tábor befogadóképessége), így aki szeretne jönni, az minél előbb foglalja le a helyét. Annny megígérhetünk, hogy nagy buli lesz, ne maradj ki belőle.

Gamer Team

EGÉSZ ESTÉS DÍJNYERTES RAJZFILM

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

CODENAME: PANZERS

E3 29 OLDALON

HALO 2

DOOM 3

S.T.A.L.K.E.R.

HALF-LIFE 2

BATTLEFIELD 2

KOTOR II: THE SITH LORDS

SPLINTER CELL

OTÁLLAN ANDREAS

2004 / 06

1. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 2. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 3. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 4. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 5. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 6. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 7. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 8. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 9. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI • 10. JÁTÉKOSZÁM: JÓZSEF DÖRÖMÉNYI

A HÓNAP JÁTÉKA



CODENAME PANZERS

Mindig is örömmel mutattunk be magyar fejlesztők által készített játékokat, különösen akkor, ha olyan játékok tesznek le az asztalra, amelyet óriási várakozás előz meg. A CDV gondozásában megjelenő Panzers ebbe a kategóriába tartozik, az első képek megjelenése óta hatalmas a felhajtás körülötte, sokan a kiadó zászlóshajójának tartják, ettől a címtől remélik a gyengélkedő CDV talpra állását. A Viharsarokból érkezett fejlesztőknek nem ez az első munkájuk, 2001 végén már megleptek miniket a S.W.I.N.E.-nal. Akkor azonban a siker elmaradt, a kritikusok és a játékosok nem igazán tudták beleélni magukat a disznók és a nyulak gyilkos küzdelmébe, pedig a grafika és a játékmenet egészen szencációs volt már akkor is (még három évvel a megjelenés után is megállja a helyét a mezőnyben). A Codename Panzersnek azonban minden esélye megvan arra, hogy revansot vegyen, és ismét sokadszorra is reflektorfénybe állítsa a magyar játékfejlesztést.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhyéhy Beatrix (illy@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pászár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrekció: Kovács Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztési asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broat@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu

A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócikkal (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközrel kell kezdeni. Ez után jöhet az általam feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapiigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Tírkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Cséthy Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Vég-helyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjesztő a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lap-terjesztő Rt. regionális részvénnyársaságai.

A GAMER MAGAZIN a havi száma 20000 példányban készül.

Gamer Magazin 2002. II. félév  által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásosítónál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzügyi információs jelzőszáma, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetési és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.
A köztér cikkei fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.
ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachy dachy@ipma.hu Gonzales gonzaless@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu Neuro neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu PPeter ppetter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@pgp.hu Lazi lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucus 2 lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu Pellus pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu
Vyor anti-intel@ipmail.hu Nagy Zoltán nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu SE se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu Tinman tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

Játékdémók

Codename Panzers: Phase One; Euro 2004, GTR: The Ultimate Racing Game, Hitman Contracts, I of The Dragon, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Rise of Nations: Thrones And Patriots



Rovatok

BioWare játékok, Call of Duty, Counter-Strike, Etherlords II, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videóeszközök, Vírusok



Javítások

Beyond Divinity v1.4, Call of Duty v1.4, Painkiller v1.15, StarCraft v1.11, StarCraft: Brood War v1.11, Unreal Tournament 2004 v3204, WarCraft III: Reign of Chaos v1.15, WarCraft III: The Frozen Throne v1.15



Meghajtó-programok

ATI Catalyst Win9x / WinXP, ATI IGP Driver Win9x / WinXP, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SIS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM



Sziasztok! Talán már feltűnt, hogy ebben a hónapban bizony nagyon erőteljes változások történtek kicsiny mellékletünk háza táján. Hogy ne legyen olyan kicsi, ezért nagyjából megkétszereztük a méretét (nem így... úgy). Mostantól duplárétegű élvezetet biztosítunk minden velünk tartó számára. (Miert van olyan érzésem, mintha egy „mindig” reklámban lennék?)

Ezentúl egy asztali DVD-lejátszóban megnézhető mozi is gazdagabbak lehetnek, de annak sem kell elkeserednie, akinek nincs ilyen technika a birtokában, hiszen PC-nkből is gyorsan elő tudjuk varázsolni eme képességet, csak fel kell telepítenünk a számunkra szimpatikus szoftverek egyikét (Iturkalo/dvd_lejatszo), és máris élvezhetjük a monitorunkon megjelenő filmet. A hónap másik nagy eseménye az E3 volt (Talán pár oldalal hátrébb még egy rövid beszámolót is találhattok róla.), melyről rengeteg animációval kedveskedünk nektek. Akár a teljes DVD-T meg lehetett volna tölteni velük, de mivel kellett a hely másra is, ezért úgy döntöttünk, hogy a következő hónapban folytatjuk az ámkofutást, ha ti is úgy akarjátok. Addig is, korongra fell!

LaWMaN



CODENAME PANZERS: PHASE ONE

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A Stormregion által fejlesztett Codename Panzers nem véletlenül lett a hónap legjobb játéka. Esméletlen grafikájával és pergő játékmenetével azonnal belopta magát a stratégiai játékosok szívébe. A magyar változat heteken belül a boltokba kerül, addig is itt egy jó kis küldetés a német hadjáratból: Varsó elfoglalása. Érdemes vigyáznunk a kezdéskor kapott csapatra, mivel nincs lehetőségünk utánpótlást gyártani. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a páncélvastagság elől a legnagyobb, soha ne fordítsunk hátat a tankelhárító lövegeknek. Az ellenséges gyalogság előszeretettel fészkel be magát a lakóépületekbe, innen a géppisztolyos egységekkel lehet őket a legjobban kifűtölni.



GTR: THE ULTIMATE RACING GAME

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Mostanság egyre ritkábban találkozni vérbéli autóverseny-szimulátorral; talán, mert az embereknek egyre kevesebb ideje marad eljátszani a rengeteg beállítás, ami az ilyen kaliberű programokban megtalálható. Egy biztos: a GTR demója elé nem érdemes leülni



egy jobb kormány birtoklása nélkül, mert billentyűzettel nem sokra fogunk menni,



bármennyire is igyekeztek a programozók megoldani ezt a kényes kérdést. A grafika ugyan nem a legszebb, a sebességre azonban nem lehet panaszunk, a hangok pedig egyenesen a legjobbak, amit az utóbbi években volt szerencsém hallani. Aki szereti a vérbéli szimulátorokat, feltétlenül szánjon rá néhány percre. GTR. Mert megérdemled :). A kódot a demó melletti txt fájlban találhatjátok.

MARCO POLO

Vissza Xanaduba



Marco Polo, az 1254 és 1324 között élt nagyvezír tengerész történetét sokan álmotdák már filmvászonra, a mostani adaptáció azonban jelentős mértékben eltér a történelemkönyvekben ismertől – tulajdonképpen a szóban forgó nevet leszámítva bármilyen összefüggést keresni felesleges. A fiatal tengerész, Marco egész életében mesés kalandokról ábrándozott, melyekből most jócskán kijut neki: Xanadu királyságába tartva megannyi veszélyes helyzettel kell szembenéznie, melyek során könnyedén otthagyná a fogát. Feladata, hogy megtalálja Kublaj Kán leszármazottját, a szépséges Ming Yu hercegnőt, valamint összeilleszteni azt a

varázserőjű medalliont, melyet biztonsági okokból több generációval ezelőtt még ősei választottak ketté. A gonosz Foo-Ling, Kublaj Kán államminisztere azonban öröki tervet forral: elloplja az összeillesztett, mesés hatalma miatt felbecsülhetetlen értékű kincset, és a segítségével visszautazik a hercegnő őseinek idejébe.

E fondorlatos terv révén igyekszik végezni Marco Polo összes leszármazottjával, de nem számol azzal, hogy azért Marcónak is van éppen elég sütnivalója. A fiú barátaival Foo-Ling nyomába ered, és ezzel tehát kezdetét veszi a hajszja téren és időn át. De vajon elég lesz-e a maroknyi csapat elszántsága ahhoz, hogy megállítsák ezt a mindenre elszánt gazfickót?

A 2001-es csehországi Nemzetközi Gyerekképfesztiválon a legjobb animációs film díjával kitüntetett, amerikai-kínai-szlovák koprodukcióban készült Marco Polo – Vissza Xanaduba Ron Merk munkája, aki már veteránnak számít a szakmában. Merk az elmúlt években nem csak rendezőként, hanem producereként, íróként, sőt, még dalszerzőként is dolgozott – az ő nevéhez fűződik például az 1987-es Kelet-német Pinokkió angol nyelvű változata, illetve ennek 1975-ös folytatása, a Pinocchio's Birthday Party.



A teljes egészében hazai piacra készített DVD-változat magyar nyelvű, zenéivel aláfestett menürendszerében az eligazodás még a legkisebbek számára is könnyű. A 4:3-as televíziós képernyőkre szabott képhez angol és magyar sztereó hang párosul, melyet akár magyar felirattal is kiegészíthetünk. A rajzfilmek esetében megszokottnak számít, hogy a dalokat is szinkronizálták – ezúttal sincs másképp. A főszereplők olyan elismert színészek hangján szólnak meg, mint Bárdóczy Attila (Ifjú Marco Polo), Majsai Nyilas Tünde (Hercegnő), Kárpáti Levente (Marco Polo), Gruber Hugó (Nyavalyás), Tarján Péter (Kublaj Kán), Maros Péter (Foo-Ling), Varga Tamás (Lo Fat), Besenczy Árpád (Wong Fei), Galbenisz Thomas (Reginald), Bácskay János (Malgor) és Mikó István (Babu).



A lemez még némi extra tartalommal is szolgál: a Marco Polo – Vissza Xanaduba szinkronizált mozielőzetesen túl a film hét betétdalához (Xanadu, Fényes csillag, Én a gonosz, Káprázat, Nyavalyás dinoszaurusz, Visszavár még Xanadu, Ha szárnyal a szív) ugorhatunk – tetszés szerint magyar vagy angol nyelven. A zenéért egyébiránt nem más, mint Chris Many felel: a művész 1989 óta aktívan dolgozik különféle televíziós produkciók, de ugyancsak ő komponálta a Tűl a csillagokon című, Martin Sheen, Christian Slater és Sharon Stone főszereplésével készített, idehaza is bemutatott izgalmas sci-fi fűlbemászó muzsikáját.



Programok a turkálóban

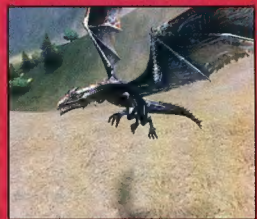
DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, QuickTime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/05/15), CD MP3 Burner v2.15,



CloneCD 4.3.2.2, Nero BurningROM 6.3.1.10, unCncopy, Clipplex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 5, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03a, FlashGet 1.60, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.0, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, SpyBot – Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v4.5.594.000, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.594.000, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.00 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRe-fresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRAR 3.30 (Magyar)

Csalások

Battle Mages, Dead Man's Hand, Hitman Contracts, I of The Dragon, Manhunt, Rise of Nations: Thrones And Patriots, UEFA Euro 2004



Háttérképek

Blitzkrieg: Burning Horizon, Codename Panzers: Phase One, Dead Man's Hand, Harry Potter And The Prisoner of Azkaban, Hitman Contracts, Manhunt, Rise of Nations: Thrones And Patriots

Mozielőzetesek

13 Going On 30, Before Sunset, Chicken Little, Chronicles of Riddick, Collateral, I'll Sleep When I'm Dead, Shall We Dance, Shrek 2, The Bourne Supremacy, The Burial Society

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Dungeon Master

En taro a'dun főszerkesztő úr (ez rímel az Executor-ra, úgyhogy semmi kifogásod nem lehet). Már múltkor is felfigyeltem a Dungeon Masterre, csak akkor éppen a HoU-t nyomtam, és nem különösebben érdekelt, de azért 5 percre kipróbáltam, és eltettem arra az időre, miután ledobták az atomot Pestre (magyarán letöröltem a rákba). Aztán most megint látom a DVD-n. Hmm... mégis kéne erőltetni? – kérдем én – NANÁ, hogy igen! El is kezdtem, de elakadtam az első harcolás szinten, amikor egy ajtó mögül befegyelt egy szárazföldi zöld Medúza. Nagy nehezen le is vertem. Mögötte is van egy kulcsos ajtó, de nem találom hozzá a kulcsot. Hol van? Már szerintem mindent végignéztem. Más: hogyan tud a varázslom varázsolni? Miellesleg küldj egy címet, ahol meg lehet találni a végigjátszását, ha nem akarsz napi legalább 1 ímélt kapni tőlem, és hozzám hasonló békés állatoktól. Előre is kösz.



A kulcs egy fémkulcs, igen jól el lett rejtve a földön. Alaposan nézz körül, ott lesz, csak nagyon beleolvad a talajba (az aranykulcsok esetében már nem lesz ilyen gond). Varázsolni csak úgy tudsz, ha betesz valamelyik karakter jobb kezébe a varázskönyvet, majd ide bemásolod a tekercsen talált rúnát. Ez csak a felújított DM-re igaz, az eredetiben nincs varázskönyv. A varázslatokat a jobb oldali rúnák segítségével hozhatod elő. Az első rúnasor az erősség, azután választod ki a varázsrúnát (az erősségen kívül még három rúnasor van, tehát a bonyolultabb varázslatokhoz négy rúnát is egymás mellé kell raknod). Végigjátszást nem tudok adni, tiennvalahány évvel ezelőtt volt egy teljes leírás a Commodore Világban térképekkel és varázslatlissával együtt.

MoH: Breakthrough

Hi Mocsy! Kérlek, segíts, elakadtam a Medal of Honor: Breakthrough-ban. A 3. pályán vagyok, és miután Klausai menekülünk a háztétől, és elér-

jük a bezárt ajtót, hiába lőttem le már mindenkit, és fedeztem Klaus, nem nyitja ki az ajtót!!! Légszi segíts, hogy ez csak bug, vagy valamilyen rosszul csináltam?! Légszi, ha tudsz, akkor küldj el egy végigjátszást róla, mert a neten nem találom sehol. Előre is köszönöm: DBalazs

Ez valami csúnya bug lehet, mivel a németek lelövése után Klaus kinyitja az ajtót. A nálunk járt tesztverzióban (nem volt rajta patch) ez a hiba nem fordult elő. Nem tudom, milyen verzióval játszol, lehet, hogy ez valamiféle gyári védelem, amelyik a kalóz verzióban előjön (ha a program eredeti, akkor elnézést kérek).



Painkiller, Silent Hill3

Szia Mocsy! Segítségedet szeretném kérni egy pár játékhoz.

Elsőként a Painkillerben akadtam el, a pokol nevű pályán vagyok, ahol megölök egy rakás szellemet, és utána átesz valami nagy brutál sátnához :) De ott nem tudom, mit kell csinálni, hogy lehet megsebezni?

Lódd vissza rá a sziklákat (nehezebb szinten négy-öt találat is kell), majd amikor feldobja a kardját, akkor lódd a kardot és a démon.

A másik a Silent Hill 3, itt meg lemászok egy hosszú létrán a bevasárlóközpont aljába, és ott meg kell küzdeni egy nagy brutál hernyóval, de nem tudom, hogy kell megölni???

A „brutál hernyó” tisztességes neve Splitworm, ez az egyik legkönnyebb főellenség.



Várd meg, míg kinyitja a száját, ekkor megsebezheted a pisztollyal. Hat-hét pontos találat elég is neki, de ez függ a beállított nehézségi szinttől.

Ennyí lenne, és előre is köszi!



Painkiller

Helló Mocsy! A Painkiller 3. szintjén tartok valami gyárban. Azt szeretném tőled kérdezni, mivel te nyomtad végig a játékok, hogy van-e lehetőség most még egyes pályákra visszamenni, és a kártya megszerzése miatt újra végigtolni, ugyanis sajna jó pár szakaszon nem tudtam a kártyát megszerezni. Félek, így utólag valamit nehogy elrontsak. Köszönöm válaszd! Bármikor visszamehetsz egy előző pályára, sőt, ha nehezebb szintre akarsz átmenni, akkor a gép lehetőséget biztosít, hogy megtartsd az addig összegyűjtött lapjaidat és aranyt.

Beyond Good and Evil

Hi! A Beyond good and evilben, mikor bemegyek a 3. versenyen a titkos átjáróba, és kijutok egy ilyen hídzerússégre (Slaughterhouse), amit 1 nagy fém pók őrzi! Na most, ott nem tudok átugrani a kis szakadékoknál... Sok ilyen boostert kell vinnem a hajóval? Vagy hogyan ugorjam át azokat? Mindig leeseek... köszi Shad

A lényeg a sebességen van: ha eléggé gyors vagy (nem ütközl sokat), akkor gond nélkül átugrathatsz a kisebb szakadékokon. Nem olyan nehéz bejutni, gyakorolj kicsit.





Kedves Mocsy! A segítséget szeretném kérni, mert a Beyond Good & Evilben elakadtam: az IRIS-től azt a feladatot kaptam, hogy be kell jutnom az Aphasok Factoryjába, de hol kell bemenni? A városban sok bezárt ajtó van, hol van a kulcsok? Az Akud bárban Rtfussal mit kell csinálni?

Előre is köszöl!

Az „Aphasok Factoryján” gondolom, hogy a Nutriplilis factoryt érted. Ez a hely nem a városban található, csak a kétélitűvel érhető el a tengerről. A bejáratot egy repülő robot őrzi, ezt csak a fegyvered továbbfejlesztése után tudod leszedni.

Ha jól emlékszem, akkor Rufus az egyik cápaember, aki az asztalnál ül, és egy kis cetil takar el a kezével, ha közelebb megyünk hozzá. Lépj hátrébb, majd a fényképezőgéppel közelíts rá a cetlire. A rajta található kód nyitja az emeleten a második ajtót, itt újabb gyönggyel leszel gazdagabb.

Erdélyi Gamererek figyelem!

Hello Mocsy! Az első keresem az lenne, hogy nem tudnád megadni a többi erdélyi Gameresnek az emlékjét, vagy ezzel nem hozzád, hanem a terjesztéshez kéne fordulnom? Arról van szó, hogy én is erdélyi vagyok (Marosvásárhelyi), és mivel ti benn vagytok már az EU-ban, így nehezezes veletek a kapcsolatot tartani, ezért szeretném megismerni az itteni Gamereseket, így legalább egy kicsi mini közösséget kialakíthatunk, amíg mi is be nem lépünk az EU-ba (az meg naaaaaaagyon későre fog megtörténni>:(!)). Vagy esetleg nem lehetne valamilyen felszólítást kitenni valahova, mert a fórumon nem nagyon találkozom erdélyi emberkével, és most, hogy láttam a mentőövben egy sms-t egy itteni csávótól, gondoltam, megragadom az alkalmat, és írok neked. Tehát, ha lehet, az én címetem megadnám, nem közvetlenül tovább az erdélyi gamereseknek? Előre is köszöl! Tisztelettel hű Gamer-olvasótok és előfizetőtök Lord-Venon (venon.19@freemail.hu)

Rajtam ne múljon az erdélyi gamerés közösség sorsa, itt az elérhetőség. Világ gameresei egyesüljétek!

LotR: Return of the King

Hello, bocs, hogy zavarlak csak lenne egy kérdésem a Lord of the Rings Return of the Kingnek még az elején tartok a középső ágon, mikor be kell menni egy csontvázakkal teli barlangba, és a végén, mikor már majdnem végigvisszem a pályát, és a hídön jön két csontfal és önzlenek befőle a csontvázak, 35-öt kell

kinyírni, de a vége felé, mikor már csak 12 marad, lekasabolnak

Pedig ez nem túl nehéz rész, a lényeg az, hogy inkább az alsó részben maradj, itt jönnek elő a két karddal felszerelt élőhalottak. Őket kicsit tovább kell ütni, de mindig van náluk gyógyító ital. Használd a kombókat, azzal gyorsan leverheted az ellenfeleket.

The Saga of Ryzom

Szia Mocsy! Kérlek, segíts!!! A Ryzommal szeretnék játszani, de nem tudok regisztrálni, mert amikor az E-mail címetem kérdi, elsőre meggy minden simán, de amikor meg kell erősíteni (confirm), akkor nem tudok abba a rubrikába >@!rni. PLZ segíts, nagyon megköszöném.

Szia! Át kell állítanod a billentyűzetkiosztást angolra (ha nincs neked, akkor telepítsd fel), és utána egyszerűen shift+2. Lily



Kérdések Vice City

Cső! Nagy bajban vagyok! Nem tudok a Vice Citybe járműveket berakni, ezért kérem a segítségedet! Ha le tudnád írni, akkor küldj e-mailt, vagy ha tudsz programot vagy honlapot, ahonnan le lehet tölteni programot, akkor írd le! Azt is, hogy hova kell másolni! Előre is közi: A-dee



SMS FAL

HALIAZT SZERETNEM TUDNI, HOGY A WARCRAFT 4 HIR KACSA VAGY TOJÁS MER NAGYON RÁ VOLTAM INDULVA JO A MAGAZINE, DE HIJA A FULL GAME. ÁLDOM A GAMERTRAT KÖSZ BUMBI! Nana, hogy kacsa, erős felindulásból elküvetett hírtelen ötlet volt csupán. Bocs, akinek a levelebe gázoltunk ezzel.

MIKOR JELENIK MEG A HALF LIFE 2? KÉRLEK ÍRJ VISSZA NÉVAKÖS

Azt a Valve is szeretné tudni. Az E3-on még mindig nem jelentették be a pontos megjelenést, az azt jelenti, hogy nagy az esély a 2005-ös debütálásra.

A HALAK USZÓVERSENYT RENDEZNEK. A SÜGÉR ÉR BE ELSŐNEK. A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA. :) EZZEL A PÁLYAMUNKÁVAL SZERETNÉK NEVEZNI A HONAP VICE CIMRE (REMÉLEM ELÉG FARASZTÓ).

Gyakorolj még, nem vagy reménytelen eszt, egyszer majd eléred Polcz Peti és Flatiné szintjét.

CSAI TUDTATOK, HOGY A PAINKILLEREN HA AZ ALAPFEGYVERREL DEKAZTOK A HULLAKKAI ARANYAT KAPTOK? HA 15 ÉVES VAGYOK, MEHETEK GAMER TABORBA OSOK NEMKÜL! E GLEEYE

Tudtok, sok értelme mondjuk nincs, mert ha megcsinálna a Forest pályát kártyahasználat nélkül, akkor ingyen palkohatát a lapidat. A 16 évet nagyon komolyan vesszük, hogy magadnál egy nagyobb rokont, aki felelősséget vállal érte, sajnos csak így működik a dolog. UVOLJATOK MINDEN HOMO LUDENS-T. PAINKILLERT VEGIGJÁTSZO HERO TANACSAT KEREM A LEGFOBB GONOSZT NEM SIKERÜL KIIRTANI. SOTIMI A FORTELYAREMEK GAME AMUJYJARENE

Menj át démon módba, majd addig vissza Lucifernek a sziklákat, amikor feldobja a kardját, támadd a kardot és a testet. Nehezebb fokozaton kell negy-öt pontos sziklatalálást. NAGYON JO A RYZOM. KÖSZ, HOGY FELTETTÉTEK A DVD-RE. GAMER A KIRALY!

Lilye az erdem, d intézte, neki köszönjétek... és őt szídjátok, ha az MMORPG-k világa bezsippant.

SZEVASZTOKIHOGY VAN LILY NYUSZJA?TÖK JÖFÉJI ONEWINGEDANGEL

Dodszem jól van, közi. Tegnap nagy mehezen lebeszéltem róla, hogy megegye a Gamer magazint. Tudod, nagyon szereti az újságok sarkát rágni, ha lehet, akkor azt, amelyik éppen a kezünkben van. :)

HELLO A PAINKILLER 3 PALYA VEGENEL VAGYOK ES EGY NAGY PATKANY VAN HOGY NYIRJAMKI. LACI

Gondolom, a Katakombák pályán jársz, az ottani főszörny sebezhetetlen. Lódd ki a verem felett lévő bedeszkázott lyukat, majd állj a verem közepén lévő sziklanyúlvány végére. A lényeg az, hogy a vámpírdémon belesétáljon a fénynyalába, azt nagyon nem szereti. HELLO! HALO-BAN MI SZEREPE VAN A KORGYU-RUNEK (HALO) NEM ERTEM A SZTORIT: (MAR 4X VEGIGVITTEM DE NEM NAGYON TUDOK ANGOLLU. MIERT KELL FERLOBANTANI A HALO-T? HA VALAKI LEIRNA AZT NAGYON MEGKOSZONNEM!

A Halo nem más, mint egy óriási fegyver, amelyet azért hoztak létre, hogy megsemmisítse a világegyetemet és vele együtt a Floodot (azokat az apró arctámadó bögycsok). Ezért kell felrobbantani, mielőtt még a kis robot beindítaná.

HI, PAINKILLER ELAKADÁS A MOCSTARBAN. MITOL ES MIKOR FEXIK KI A KROM-PASAST? GAME HENDELLOS. DE FESZULTSEGLEVEZTESNEK ISTENI NO.1 A GRAFIKA. BYE: ARSENE LUPIN

Lódd a fába által megjelenő buborékokat, azok sebzik csak. Kis idő múlva megjelennek a mocsárban nagyobb buborékok, azokat kell szétlődné. Ezután kis időre megszűnik a védegettség, ezt az időt kell kihasználnod.



BEVEZETŐ



nagy részében ugyanazok a játékok lettek bemutathatók, mint az előző évben, de a játékok megvalósulása egyelőre még változatlan, a szentháromságként számon tartott játékoknak sem sikerült még megjelennie. Szegény Csaba és a többieknek is, akiknek sem sikerült még megjelennie. Szegény Csaba, pedig már két évvel ezelőtt is sikerült azt nyilvánvalóan kiállítani ugyanazt a játékot.

A csoda idéis elmaradt, beigazolódott a papír-
vább szugorodtak. A mamutcégek több millió d-
t független fejlesztőcsapatnak. Hiába öltik ki a törz-
erőforrásuk a grafikus motorja, jól csengő franc-
a marketing hadjárata, akkor eleven buksza van
ért ne menne így), négy-öt éven belül megmar-
ősszegeket beelőleníti egy-egy magzati produkci-
tő biztató jövőké. A PC-s játékok viszont egész-
lítésen. Közel 130 cím lett kiállítva, de rengeteg
állításokon. Nem kell tehát aggodnunk a konzol-
evőmás mellett.

DOOM 3

Fejlesztő: id software • **Kiadó:** Activision • **Kategória:** FPS • **Honlap:** www.doom3.com



Most már biztosnak tűnik, hogy a marsi bázis nyárra poklosztul készen áll a látogatók fogadására, ugyanis az Activision az Xboxosokat játszható verzióval fogadta az E3-on, a konverzió prioritását tekintve pedig elméletben csak a PC után jön. Az idő fogott a játékon, gyönyörű lett volna, ha a fiúknak teljesül két évvel ezelőtti, még egy E3-ra nem szerzetnek kivini-
ni kívánsága. A szűk terek durván pasztelkín-hatású látványra többek közt a változtatlanul lélegzetelállító

hatású árnyjátéknak köszönhetően még bőven elviszi a játékot, de elkél hozzá az id pályatervezői tudása, hangulatteremtési képessége is. Nem mintha e felől kétségek gyötörtek volna minket, de jó volt látni, hogy Todd Hollensheadék nem tompulnak.

A Játékmenet 2004-ben semmikepp sem technikai újdonságával adja el magát, hanem pont abból fakadó egyediségével, hogy míg a szélesere nyílt lehetőségeket kihasználva a konkurencia hatalmas nyitott pályákkal, rengeteg járművel próbál egymásra licitálni, a Doom Doom marad. Ugyanakkor a fő túloldálára sem esik át, nem folyamatos, felpörgetett mészárlást kapunk, ezeket a poénokat Sam, Will meg többiek már ellőtték. Ahogy egy másik újságíró megjegyezte: „Ugy látom, itt nem a pályák minél gyorsabb végigolvasódzása a legfőbb cél, hanem a bátorság összegyűjtése, hogy kinyissuk a következőt.”

A Doom 3 az eddigi legkidolgozottabb, legfinomabb horror-fps-nek ígérkezik – nyárra. (És már azt is tudjuk, hogy ha az id befejezte, azonnal elkezd dolgozni következő projektjén, amely nem Quake és nem is Wolfenstein, hanem valami... más.)





Az E3-on mutatták be először a nagyszerű, öngenerált ubornak kiemelkedő narratívájú **Dreamfall**-t. A játék 3D-s kontosze bűjt (nem is akármilyenbe) és a fejtorok mellett kisebb akcióelemekkel is fel lett turbózva (futás, ugrálás, lövés). A játékban két fő karakterrel játszhatunk, akiket az E3-on bemutatott demo alapján a fejlesztők még csak féldíonál tart, 2005 vége előtt semmiféleképpen nem játszhatunk vele.



Az E3-on mutatták be először a nagyszerű, öngenerált ubornak kiemelkedő narratívájú **Dreamfall**-t. A játék 3D-s kontosze bűjt (nem is akármilyenbe) és a fejtorok mellett kisebb akcióelemekkel is fel lett turbózva (futás, ugrálás, lövés). A játékban két fő karakterrel játszhatunk, akiket az E3-on bemutatott demo alapján a fejlesztők még csak féldíonál tart, 2005 vége előtt semmiféleképpen nem játszhatunk vele.



Különös MMORPG-t jelentett be az Entertainment. A **Civilization's Dawn** nem jelentett májt a kategória klasszikus gyöngyszemét, mert bár EverQuest, Dark Age of Camelot és Ultima Online riválisnak hirdetik, RPG és RTS keverék lesz. A stratégiai oldalon mérceként a Civilization, a WarCraft és a Command & Conquer sorozatát említették, hát meglátjuk. Kicsit szkeptikusak vagyunk a programmal kapcsolatban.

F.E.A.R.

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Monolith • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Honlap:** www.vugames.com
Megjelenés: 2005



A Monolith a nagyszerű No One Lives Forever 2 és Aliens vs. Predator 2 után mély hallgatásba burkolózott, de a jól értesültek tudni vélték, hogy valami nagyon komoly dolog van készülődésben. Az E3-on aztán fény derült mindenre, bemutatták az új nagygépet, a F.E.A.R.-t. Ez a kissé betegesnek számító vonzódás a rövidtávúhoz a NOLF esetében egyszer már bejött, most sem lehetett kihagyni. A First Encounter Assault Reconnaissance névre hallgató osztág öt főből áll, és kifejezetten a természetfeletti és paranormális tevékenységekre szakosodtak. A csapat minden tagja rendelkezik valamiféle egyedi képességgel, van közöttük robbantási szakértő, különleges hallással felvértezett harcművész, mesterlövész stb. Küldetések közben általában egyedül kell boldogulnunk, de nem elképzelhetetlen, hogy bizonyos helyzetekben a csoport többi tagjával kell együtt harcolnunk.

Harc közben az ellenfelek meglepő intelligenciával próbálnak bekeríteni, néha visszavonulnak, távolból támadnak, kéziránatokkal igyekeznek kifűzőlni a fedezék mögül. A megszállott kommandósok mellett különféle szörnyek és egyéb teremtmények is ránk támadhatnak. Az általunk megszemélyesített kommandós különleges képessége az időlassítás, az amolyan Matrix-féle látványvilágot hoz létre játék közben. A Matrix életérzést erősíti a pusztakezes harc is, mely segítségével könnyedén ártalmatlanná tehetjük a túlságosan közel merészkedő ellenségeket. Roppant látványos az a rész, amikor az előttünk álló kommandóssal egy felugrás után félköríves rúgással fejen kapjuk, majd az hátrátartorodik, átszakítja a korlátot, majd lezuhan. Közben persze lelassítjuk az időt, a célt tévesztett golyók berobbantják a mellettünk lévő üvegablakot, onnan apró üvegcsillánkok repülnek mindenfelé. A Monolith szakított a LithTech motorral, inkább házon belül fejlesztettek ki egy vadonatúj grafikus engine-t a játékhoz. A fejlesztők állítása szerint az új motor már teljes mértékben képes arra, hogy a DirectX 9 különleges effektjeit használja. A NOLF-től eltérően a hangulat ezúttal meglehetősen komor, gyakran találunk darabokra szaggatott tetemeit, az egész játékból árad a horror hangulat. Nagyon kemény lesz a játék nyelvezete is, az a bizonyos négy betűs szó gyakran elhangzik majd. Lesznek a programban járművek is, de a fejlesztők szerint ezeket nem tudjuk vezetni, mindössze utasok lehetünk. A teljes játék 12 óra eseményeit ölel fel egyetlen városban. A helyszínek között legfőképpen helikopterrel közeledhetünk, a fedélzeti gépgyűrűvel fedezhetjük a landolást ellenséges környezetben. A Vivendi Universal igencsak szűkszavúan nyilatkozott a játékról, de az azt érhet tudni, hogy igen nagy elvárásokat támasztanak vele szemben. Bár a 2005-ös megjelenés még nagyon messze van, de a Half-Life 2 mellett ez lehet az a játék, amelyik kihúzhatja a csúsból a céget. Bizunk benne, hogy a Monolith megismétli a NOLF sikerét, és a F.E.A.R. segít elfelejteni a Contract J.A.C.K. által okozott sokkot.





GUILD WARS

Kategória: CORPG • Fejlesztő: ArenaNet • Kiadó: NCSoft • Honlap: www.guildwars.com • Megjelenés: 2004 vége

Különleges kezdeményezéssel lepte meg az internetes társadalmat az ArenaNet. A kiállítás ideje alatt az E3-on debütáló Guild Wars demót az interneten is elérhetővé tette a játékosok számára, így a világ minden tájáról kipróbálhatták a még alfa fázisban leledző, ám már most is fergeteges programot. Az érdeklődés persze nem maradt el, így a rizikós vállalkozás sikerrel zárult, hiszen a kiállítás félidejében már több mint 150 ezren regisztráltak az ArenaNet játékának ideiglenes szervereire, és bizony nem volt ritka hogy egyidejűleg több mint 20 ezren voltak beloggolva.

A fórumok tanulsága szerint az óriási érdeklődés megmaradt, nem is csoda, hiszen a Guild Wars eszméletlenül szép és hangulatos, legalább annyira magával ragadó, mint annak idején a Diablo volt. A program a látvány ellenére nem MMORPG, a fejlesztők „competitive online role-playing game”-ként kategorizálják. Ebben a világban a játékosok felfedezhetik a szülő övezeteket, küzdhetnek vállvetve társaikkal egy másik hasonló csapat ellen (4-4 fő), de nyolcas csoportokban teljesíthetnek közös küldetést is. A szülő területeken NPC-k várják a kalandozókat, tőlük kaphatnak küldetéseket és jutalmakat, így a magányos kalandorok sem fognak unatkozni, hiszen akár így is bejárhatják a teljes birodalmat.

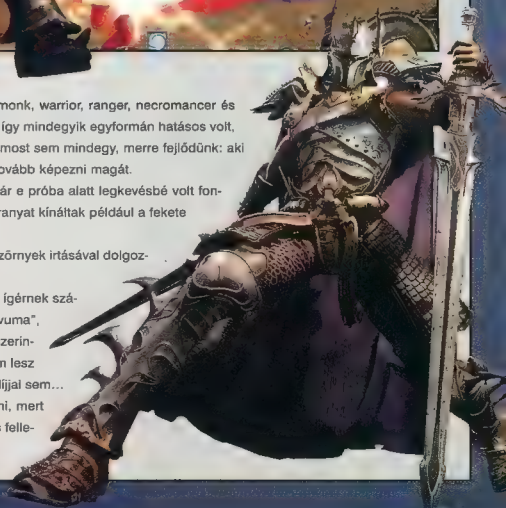
A demó verzióban mindannyian 15-ös szintű kalandozóként kezdünk, és így is végeztünk, hiszen szintlépés nem volt, viszont gyarapíthatunk skill pontjaink számát, s ezekért új képességeket vásárolhattunk a megfelelő kiképzőknél. Karakterosztályok közül ketőt (egy elsődlegest és egy másodlagost) választhattunk, a kínálat: elementalist, monk, warrior, ranger, necromancer és mesmer volt. Mivel a szörnyekhez képest elég magas szinten landoltunk a játékba, így mindegyik egyformán hatásos volt, minden bizonylani ez később nem lesz így, mint ahogy a skilllek választásánál már most sem mindegy, merre fejlődünk: aki a csoportos megmozdulásokat kedvelte inkább, annak érdemes volt ez irányban tovább képezni magát.

A lélegzethétfőtől megjelenítés páratlan hangulatot adott a lendületes játéknak, s bár a próba alatt legkevésbé volt fontos karakterünk kinézete, ruháinak színe, mégis már a második napon több ezer aranyat kínáltak például a feketé „ruhafestésként”.

A demóban elhalálozásunkkor alapértékeinkre szerialékos levonást kaptunk, amit szörnyek irtásával dolgoztunk le.

A végleges verzióban hangsúlyos szerep jut majd a játékosközösségeknek (guild), így nekünk számkunka bajnokságokat és egyéb nyálánságokat is. A program egyetlen „negatívuma”, hogy internet nélkül nem játszható, nem készült bele offline sztori mód, pedig ez szerinthez jelentősen megdobhatná az eladásokat. Szerencsére erre valószínűleg így sem lesz panasz, és a program megvásárlásának költsége után nem terhelnek minket havi díjjal sem...

Ha minden igaz, a program zárt bétatesztje hamarosan indul. Igyekezünk bekerülni, mert már most hiányoznak a kissé nyomasztó, mégis csodaszép királyság romjai, bajlós fellejelei és kihívásai.





METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Kategória: Tactical Espionage Action azaz BKV (bűjkáló-kűszós-véres) • **Fejlesztő:** Konami Entertainment Japan • **Kiadó:** Konami • **Honlap:** www.konamijpn.com • **Megjelenés:** 2004. tél



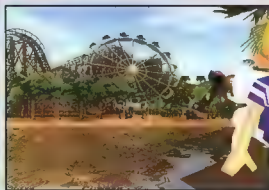
A Konami ismét hatalmasat robbantott az E3-on. Hideo Kojima és csapata tavaly még csak altatta a jelenlévőket, és egy teljes éven át sikerült elhárítani az a publikummal, hogy valóban csak az ott látott néhány jelenetben feltűnő „dzsungel minden mennyiségben” játékméleti alapokra kell készülnie a rajongóknak. Sokan megjedtek, hogy miként lesz képes az egyik legsikeresebb (immáron 16 éve létező) akciójáték-sorozat helyételni egy teljesen új környezetben, új motorral, új ötletekkel. Az, hogy a hidegháborús orosz anyaföldön zajlik az egész történet, tovább kavarta a rajongók által töviről hegyire ismert (vagy épp tisztázatlan szájak által bonyolódó) cselekményt. Szerencsére a Konami egy 15 perces prezentációjával minden kétséget eloszlatott, és ismét a show egyik legáhitottabb, legnézettebb és valljuk be, leginkább várt játékává avanszált.

A PS2 képességeinek határát már-már megszegyenítően túlfeszítő Metal Gear Solid 2 után hihetetlen, de a készítők ezúttal is óriási léptek. Ha nem láttuk volna a művét, el sem hinnénk, hogy ez a jelenlegi felhozatal leggyengébb hardware-rei rendelkező konzoljára jelenik meg. A játék gyönyörű, nem találai szavakat arra a tényre, hogy az MGS3 egy egész hollywoodi mozi megszegyenítő köntösben és rendezéssel büszkélkedik. Közelharcok, lassítások, állatok, helikopterek, lebegő katonai egységek: a lista hosszú, Snake pedig hamisítatlan módon mindegyikkel, vagy inkább mindegyiknek oda fog pörkölni egy hatalmasat, amikor csak teheti. A napokban kivégzett Twin Snakes után épp itt az ideje, hogy a következő adag MGS is megérkezzen, a féli világ várja már türelmetlenül. (Olyannyira, hogy a játszható példányt az E3-ról szépen ellopta két fiatal felfeszítve a bemutató példány PS2-jének dobozát...) Közvetlenül a történetről ugyan nem tudni sokat, de a marketinggépezet már belundult egy ideje, és a Snake Eater plakátokon az összevisszaságnak tűnő betűkből könnyen kirakható egy S alakú összeállító BIG BOSS felirat, ami azonnal tényérzedságot és kisebb remegést idéz elő mindenki benn, aki ismeri a járást MGS-körökben. A moziban feltűnik továbbá egy Ocelot-ra kísértetiesen hasonlító ősz hajú, ámde fiatalabb csóva, aki meglepően jól bánik a revolverével is, továbbá Ocelot elvtársnak szólítják, így a jelek szerint egyre melegebb a pite. Nem szeretnénk több apróságot megsgúgni, sőt, a 15 perces bemutató alatt a Konami talán kicsit túl sok részletre nyomta rá a reflektor fényét, így aki csak teheti, kerülje, noha biztosak vagyunk benne, hogy a vér-fanatikus rajongók képtelenek lesznek megállni ezt a játék megjelenéséig. Aki úgy érzi, hogy remek harci arc- és testfestést tudna kreálni Snake bátyának, ne habozzon, keresse fel ezt az oldalt: www.konamijpn.com/camouflage/index.html itt bárki leadhatja saját változatát, kis szerencsével pedig az ő verziója kerül be a játékba, ezzel persze nemzetközi elismerést, no és persze egy nagyobb pénzeszsáknál is többet ér Hideo Kojima kézfogásá kivívva. A nyerteseket a legközelebbi Tokyo Game Show-n hirdetik ki, a játék megjelenés időpontja pedig 2004 tele. A Konamit ismerve a játék nem jut a Half-Life 2 sorsára, így már most felkötöhetek a Snake-es fejkendőket.

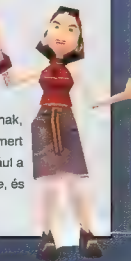
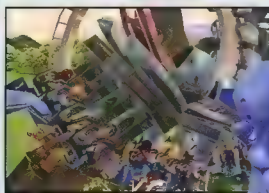


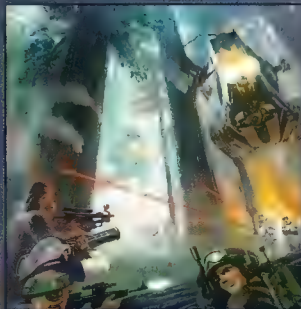
ROLLERCOASTER TYCOON 3

Kategória: tycoon • **Fejlesztő:** Frontier Developments • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** www.rollercoaster-tycoon.com • **Megjelenés:** 2004 vége



Úgy tűnik, a vidámpark-szimulátorok sosem mennek ki a divatból, így biztosan számíthatunk a mind profenzionálisabban kivitelezett, az aktuális játéktrendeknek megfelelő változatokra. Bár a cél látszólag egyszerű (gazdaságosan működő vállalkozás futtatása), ezt kivitelezni éppoly nehéz, mint a valóságban. No, de erről a maga idejében lesz esik majd, még korai lenne stratégiai tippeket adni egy meg sem jelent programmal kapcsolatban. Először is nézzük a kúlsót. 3D-s pompában élvezhetjük a térbeli megjelenítés minden előnyét: forgathatunk, zoomolhatunk stb. kedvünk-re. Ennek vannak pusztán élvezetes és hasznos előnyei is, a RC3 esetében feltétlenül fontos megemlíteni, hogy beülhetünk a hullámvasutakra egy menetre, hogy kipróbáljuk, mekkora élményt sikerült létrehozniuk. A látványvilág kínálta élményt tovább fokozza, hogy a park látogatónak megjelenítése végtelenül változatos, szinte minden vendég más, hiszen egyedi pofit, nudit, frizurát, sőt testalkatot és „korosztályt” is kapnak, így kicsi az esélye annak, hogy két azonos ember lesz a területen. A látogatók korosztályát érdemes is lesz figyelni, mert a totális gazdasági sikerhez a domináns csoportra kell fókuszálnunk – a tinédzserek például a merész meneteket szeretik, míg a kisebbek inkább a lassabb, ám látványos vonatokra ülnek be, és szeretik, ha kosztümös fickók szórakoztatják őket.







Az IL-2 Sturmovik Forgotten Battles kiegészítője is bővíti egy kiegészítő lemezzel, **Combat Over Europe** néven. Nyolc új hadjárat (német, angol, orosz), több száz új küldetés, különleges oktató rész, minden amitől egy fanatikus szimulátor rajongó bafonja a haját. Új gépekről nem esik szó, de ez nem is túl meglepő, mivel az alapjátékban és a kiegészítőben több, mint 80-at repülhetünk be.



Ez az Oleo Maddox gyerek megint nem tér a bőrébe. Fejébe vetie, hogy az európai hadszínterek feletti légi ütközetek után beveszi a Csendes-óceánt is. Össze igéri új szimulátorát, mely **Pacific Fighters** névre hallgat. A játékban negyven repülőgépet (amerikai, brit, ausztrai, holland, japán) botkormányra mögü irányítjuk a történelmet, amire a dinamikus hadjárat minden esélyt meg is ad. Az IL-2 grafikus motorja, alapos tuningon esett át, ez mozgatja a Pacific Fighters, különösen a víz minél élethűbb megjelenítésére ügyeltek.



A francia Widescreen Games nevéhez fűződik az inkább fiatalabb korosztály számára készülő **Inuit**, mely okosan ötvözi az akció és kaland elemeket. Bájos grafikája leginkább a japán manga stílusra emlékeztet, a főhősünket hátsónézeti irányítjuk. Harcosként és magusként egyaránt játszhatunk, az nagymértékben megújított program eleltartamát.

KOTOR II: THE SITH LORDS

Kategória: RPG • Fejlesztő: Obsidian Entertainment • Kiadó: LucasArts • Honlap: www.lucasarts.com
Megjelenés: 2005. február



A LucasArts idei E3-as zászlóshajója a nagysikerű KOTOR második része, a Sith Lords lett. Az első rész számtalan díjat begyűjtött, szinte mindenhol az év legjobb szerepjátékának választották. A siker folytatást követelt, amelyet dicséretes gyorsasággal meg is kaptunk. Meglepő módon azonban a folytatást nem a BioWare készíti, ők rendszeren el vannak havazva a Jade Empire-rel és a Dragon Age-dzel. A folytatás fejlesztését a viszonylag ismeretlen nevű Obsidian Entertainmentre bízta, akik csak a KOTOR motorját licenccelték a BioWare-től. Nem kell azonban megijedni, az alapító tagok között olyan veterán fejlesztőket is találhatunk (pl. Feargus Urquhart), akik már bizonyítottak ebben a szakmában (Fallout, Lowwind Dale, Baldur's Gate, Planescape Torment). Az emberanyag adott, a KOTOR grafikus motorja adott (bár a fejlesztők ezt tovább akarják optimalizálni), a téma adott, most már csak össze kell fűszülni az egyes elemeket, és máris kész az új kasszasiker. A történet eseményei öt évvel a KOTOR után játszódnak, de ezúttal nem Darth Revant



személyesítjük meg. Egy bányászkolónia kórházában térünk magunkhoz, de az emlékezetünk ezúttal is cserbenhagy, csak annyi bizonyos, hogy az elfeledett életünkben Jedi lovagok voltunk. A hírek szerint a hangulat jóval sötétebb lesz, mint az első részben, az így is van rendjén, mivel az életben maradt Sith-ek a Köztársaság ellen szövetkeznek. A régi karakterek közül néhány kedvenc újra feltűnik, de pontos infók még nincsenek ezzel kapcsolatban (a két robot egész biztosan előbukkan majd). A grafika mellett az animációk is jelentős fejlődésen mennek keresztül a karakter tapasztalati szintjének függvényében. Minél magasabb szintű egy Jedi vagy Sith, annál látványosabb mozdulatsorokat fog végrehajtani. A játékosok kritikát kapott a gyakran ismétlődő arcmodellek miatt, ezen a téren is jelentős javulásra számíthatunk. A legnagyobb fejlődést az Erő használatában figyelhetjük meg, a régi trükkök mellett új képességeket is elsajátíthatunk (Force Sense, ami a Detect Evil sci-fi megfelelője, Force Confusion hatására az ellenfelek egymásnak ugranak), ráadásul a megjelenítésük is nagyságrendekkel szebb lesz, mint az első részben. Összesen hét világ között ingázhatunk, itt lesznek egészen újak (bányászbotyogó), de ismerős helyszíneket is újralátogathatunk (Dantooine). A játék zeneszerzőjének kilétét egyelőre homály fed, de nem elképzelhetetlen, hogy ismét Jeremy Soule remek dallamai csendülnek fel menet közben. Sokan szerették, sokan gyűlölték a történetet megszakító miní játékokat, ezek az új részben is benne lesznek, kicsit kibővíve. A legnagyobb változás a lövegtoronynál lesz, itt a Sith úrhajók helyett Sith gárdistákat kell leszednünk a bejáratot védő sugárgyűlvél. Azokat a katonákat, akik sértetlenül bejutottak a hajó belsejébe, egyenként kell felkutatnunk, és legyőznünk, immár hagyományos csata keretében. Nem így járja az Obsidian fejlesztőt, iszonyú nyomás lesz rajtuk az elkövetkező hónapokban, és elég egyetlen hibát, ha a játékosok izekre szedjük őket. Ja, kérem, aki folytatni akarja 2003. legjobb szerepjátékát, annak bizonyos kockázatot vállalnia kell.

THE SIMS 2



Kategória: sims • **Fejlesztő:** Maxis

Kiadó: Electronic Arts • **Honlap:** thesims2.ea.com

Megjelenés: 2004. szeptember 17.

Nem is olyan rég még azt hittük, az örök toplistás Sims második részével nem játszhatunk karácsony előtt, ám most kiderült, a Maxis vad új életszimulátora már az ősszel megjelenik. A TS2-ben generációk életét igazgathatjuk, majd az emlékeztetéses eseményeket filmre is rögzíthetjük, egész családi videótarát hozhatunk létre. Bár most is tördölködünk majd a mindennapi élet átlagos gondjaival, ám sokkal érdekfeszítőbb az, hogy a simék vágyairól szerzett információink segítségével igyekezzünk valóra váltani álmait, sőt kiismerhetjük titkos féltrejeit is. Persze nem csak rólunk és a karakterekről van itt szó, a simék egymással is viszonyban vannak, így bonyolódik majd a helyzet, de ugye ettől olyan szórakoztató az egész – már kinek az. A The Sims 2 esetében is elmondható, amit a Black & White 2-ről írtunk; ez is olyan program, amellyel kapcsolatban senki nem marad közömbös: vagy rajongóvá válik, vagy értetlenül nézi, mi lehet ezen élvezni.

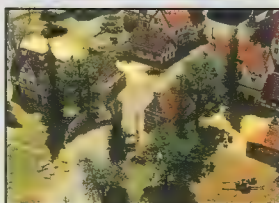
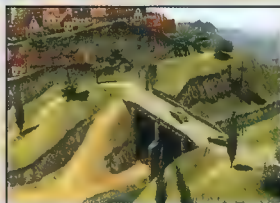
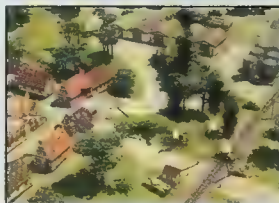
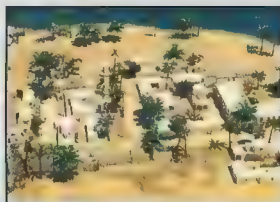
BLITZKRIEG 2

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Nival Interactive

Kiadó: CDV • **Honlap:** www.blitzkrieg.de

Megjelenés: 2005. június

2003 egyik legnagyobb meglepetése volt a Blitzkrieg, mely az elavult 2D megjelenítés ellenére olyan sikert ért el világszerte, hogy azóta már két kiegészítést is sikerült hozzá kiadni. Az orosz fejlesztők folyamatosan dolgoznak a folytatáson, az idei E3 volt az első kiállítás, ahol bemutatták a nagyközönség előtt. Első nekifutásra ki lehet szűrni, hogy a csúnyácska 2D-s motort felváltotta egy potás 3D-s engine. Szó se róla, nagyon ráért már ez a kis ráncfelvarrás, az új külsővel jóval nagyobb eséllyel versenyezhet a konkurens játékokkal. A fejlesztők szerint összesen 60 kiegészítés kap helyet a végleges változatban. Négy nagyhatalom (Anglia, USA, Németország, Szovjetunió) részvételével folyik a küzdelem, de olyan országok is szerephez jutnak, mint Japán, Olaszország vagy Franciaország. Az első rész főként a szárazföldi ütközetekre koncentrált, a folytatásban viszont a mi fennhatóságunk alá kerül a teljes hadiflotta és a légerő egy része. A Blitzkriegben nincs erőforrás-menedzsment, és nem is lesz lehetőségünk új egységeket toborozni csata közben. Bizonyos feladatok teljesítése után azonban kaphatunk utánpótlást (ha elfoglalunk egy repteret, akkor légi, ha dokkot, akkor vízi úton kapjuk a friss egységeket). A játékban 250 körül lesz a járművek száma (ebben a hajók és a repülőik is benne vannak), és közel hatvan különböző gyalogost irányíthatunk. Érdekes stratégiai játék lesz, bár a piac, ahová be akar törni, meglehetősen tűzszóft.

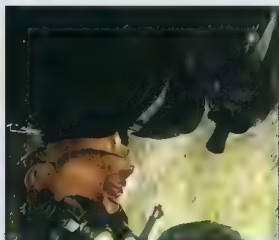




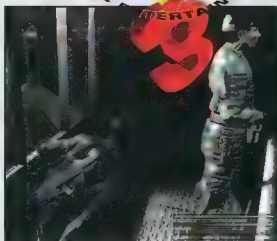
SPLINTER CELL 3

Kategória: Taktikai TPS • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.ubisoft.com

Megjelenés: 2004 vége

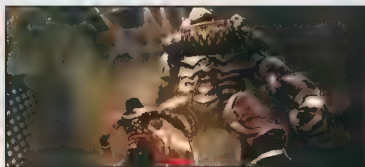
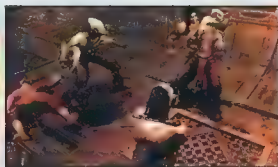
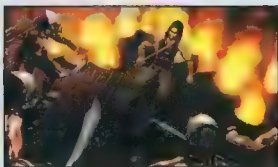


A Splinter Cell és a Pandora Tomorrow a Ubisoft legsikeresebb játéka közé tartoznak, nem véletlen tehát, hogy elkészültek a sorozat harmadik részét is (a Tom Clancy's Splinter Cell 3 csak munkacím, biztosan kitalálnak valami jóval hosszabb és összetettebb megnevezést). Meglepő módon már ez év végére ígérk a folytatást, úgy látszik, nagyon kell még egy karácsonyi kasszasiker. A játék grafikus motorja nem változott, viszont a karakterek poligonszámát, a dinamikus fényhatásokat, az animációk finomságát és a környezet interaktivitását rendesen felturbózták. A történet szerint 2008-ban a Távol-Keleten a helyzet pattanásig feszül. Észak- és Dél-Korea bármelyik pillanatban egymás torkának eshet, Kína feszülten figyeli a szomszédait, ráadásul egy japán rosszfiú a háttérből a térség destabilizációján dolgozik. Tökintettel a térségben felhalmozott atomfegyverek számára az amerikai kormány ismét kénytelen kijátszani az utolsó útkártyáját, Sam Fishert. Új kivégzéseket (nyak- és gerinc-törés, torokelváágás) sajátítunk el, fegyvereink között megjelenik a túlélőkés, mely egyaránt alkalmas az ellenfelek elnémitására és a rizspapíralak átvágására. A bemutatott demóban az időjárás által okozott reakciók keltették a legnagyobb elismerést. Amint elkezd zuhogni az eső, a fegyelméletlen őrszemek elhagyják őrhelyüket, és száraz helyet keresnek. Esőben szép lassan megváltoznak a tárgyakat és a karaktereket borító textúrák (minden vizes lesz). A megjelenés iassan a nyakunkon, néhány hónap, és Sam kérés nélkül is újrátessza.

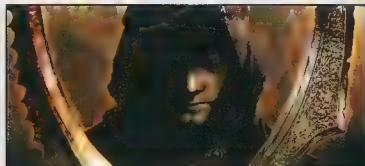
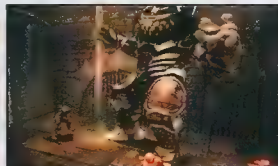


PRINCE OF PERSIA 2

Kategória: akció • **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.ubisoft.com • **Megjelenés:** 2005




A Ubisoftnak tavaly is sikerült beletenyerelnie a jóba, hiszen a Splinter Cell mellett a Prince of Persia sorozat következő darabja, a Sands of Time is óriási sikert aratott. A francia óráskiadó persze nem hagyja ki a folytatásban rejlő lehetőségeket sem, montreali stúdiójukban gőzerővel megindult a második rész fejlesztése. A Sands of Time eseményey óta eltelt években az ifjú herceg alaposan megváltozott, érett férfivá cseperedett. Harcmódora jóval agresszívebb lett, immár két kezével kaszabolja az életére törő rémségeket. A legfontosabb változás a harcrendszerben lesz, a folytatásban nem lesz olyan megkötés, hogy csak egy ellenfelet támadhatunk egyszerre, kedvünk szerint támadhatunk bárkit. A herceg mozgáskultúrája is új elemekkel bővült: egy testselével az ellenfél mögé kerül, torkon ragadja, majd élő pajzsaként használja fel. Új elemként jelenik meg az a képessége, hogy felfut az órásszörny hátára, és onnan támadja azt. Elmondható, hogy az egész hangulat jóval sötétebb és hátborzongatóbb lesz, mint az első részben. A Sands of Time véglegének számító időmanipuláció visszatér, de jelentősen továbbfejlesztve. Az egyelőre PS2-n bemutatott második részből készül a PC-s változat is, de a 2004 végére beharangozott megjelenést senki sem vette túlságosan komolyan. Nem is kell egy ilyen fejlesztést elsietni, inkább jelenjen meg később, de akkor villantson akkorát, mint az előző rész.





... egyjátékos és többjátékos
... játékokat. A tervek szerint
... nem lesz okunk panaszra – mi 40-
... csak itt lenne már!



Category	Per Sq. Foot	Per Sq. Foot
Hotel/Lodging	16.0%	\$36,000,000
Office Bldg.	20.9%	\$11,800,000
Shopping Ctr.	10.0%	\$20,000,000
Government Bldg.	20.0%	\$1,700,000
Other Bldg.	1.0%	\$2,000,000
Other	1.0%	\$100,000
Other	0.0%	\$0
Other	0.0%	\$0



A Spider-Man film második részével egyidőben kerül a boltokba a játék folytatása, a **Spider-Man 2** is. A legnagyobb újítás abban áll, hogy az előzővel ellentétben itt nem egymást követő küldetéseket kell teljesíteniük sorjában. Adott egy hatalmas város (New York), ahol tetszőszerint szagadoznak az óriási felhőkarcolók között (erősen hajaz a GTA sorozatra ez a megközelítés). Pókerzünk mindig megmutatja, hol van a legnagyobb szükség a segítségünkre. A fő történet tonálát (érted, fonálát) bármikor folytathatjuk, így nem maradnak elvárhatatlan szünetek (érted, szünet).

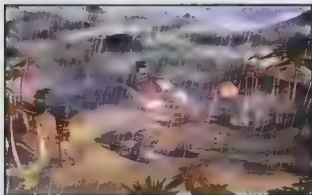


A kukacok ismét támadásba lendülnek, ezúttal a történelem legismertebb korszakaiban kell helytállniuk. Főleg harcosaink kastélyokat építhetnek, védőműveket állíthatnak fel, ellenséges területeket foglaltathatnak el, mindent 3D-ban. Egyjátékos hadjáratban a **Worms Forts Under Siege** 20 küldetést ígér, de az igazi móka, mint ahogy azt az előző részekből megszokhattuk, többjátékos küzdelmek során jön elő. A kukacok következő hadművelete összei esedékes.



EMPIRE EARTH 2

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Mad Doc Software • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Megjelenés:** 2005
Honlap: www.empireearth.com



Érdekes helyzet állt elő az Empire Earth 2 bejelentése után. Az első részt ugye a Stainless Steel Studios fejlesztette Rick Goodman irányításával. Aztán történt valami a kiadó (Vivendi) és a fejlesztők között, aminek következtében Rick Goodman átigazolt az Activisionhoz, majd elkészítette az Empire Earth motorjára épülő Empires: Dawn of the Modern Worldöt. A név azonban feltehetően a Vivendi tulajdonában maradt, ők meg a

Mad Doc Software-t (Dungeon Siege: Legends of Aranna, Star Trek Armada II,

Jane's Attack Squadron) bízták meg a második rész elkészítésével. A Mad Doc nem újonc az Empire Earth világában, ők készítették el a The Art of Conquest néven futó kiegészítőt (megjegyzem, nem túl nagy sikerrel). A fejlesztők nem sokat szórakoztak a grafikus motor hegesztésével, inkább licenáltak egyet (megnéztük, egy játékhoz a motor licencdíja potom 50000 dollár). Az engine neve Gamebryo, és az E3-on 12 olyan játékot mutattak be, amelyek ezt használja (Axis and Allies, Freedom Force vs. Third Reich, Sid Meier's Pirates!, Zoo Tycoon 2 stb.). A grafikával nem lesz gond, már csak az a kérdés, hogy a fiúk mit képesek létrehozni Rick Goodman zsenialitása nélkül. Az E3-on bemutatott demó még igencsak kezdetleges

állapotban volt, de azért néhány „újdonság” kiderült belőle. Az időjárás igen fontos szerepet kap csaták közben, a trópusi pályákon monszun idején nem lehet a légierőt használni, a sivatagban óriási homokviharak nehezítik meg a tájákozódást. Négy, egymástól jól elkülöníthető frakció (Közel-Kelet, Távol-Kelet, Közép-Amerika, Nyugat), 14 különböző nemzet, 10000 év történelmet átfogó 15 eposz és korhű katonai egységek (a kőbunkótól egészen a lépegetőig), röviden ennyiben lehetne összefoglalni az Empire Earth második részét. Újdonságként jelentették be a „crown” rendszert, ami annyit takar, hogy minden eposzban lesznek katonai, gazdasági és birodalmi célkitűzések, melyeket ha elérünk, választhatunk bizonyos előnyök közül (erősebb harci járművek, gazdaságosabb élelemtermelés, olcsóbb épületek...). Ezeket az előnyöket mindaddig megtarthatjuk, míg teljesítjük az adott célkitűzéseket. Az első rész látványos természeti katasztrófáit (tornádó, földrengés, tűzhányó) megidéző varázslatok sajnos számúzza lettek, bár érték, érdekes színfoltjai voltak az Empire Earth-nek. A fantasztikum azonban nem tűnik el teljesen, az utolsó eposzokban ismét feltűnnek a futurisztikus harci járművek (lopakodó vadászok, mech-ek, lézerfegyverek...)

Az ígéretek szerint a mesterséges intelligencia, a diplomáciai rendszer, a gazdasági rész útni fog minden hasonló jellegű próbálkozást a piacon. Engedtettsé meg, hogy kicsit szkeptikusak

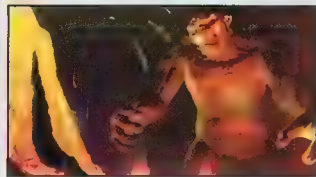


legyünk ezen a téren, sok hasonló kijelentést hallottunk már az elmúlt években, de csak nagyon kevés váltotta be az összes ígéretet. Pontos megjelenést még senki sem tud, elméletileg valamikor 2005 vége felé lehet számítani a boltokba kerülésre. Arra azért kíváncsiak lennénk, Rick Goodman mit gondol a folytatásról, és milyen válasszal rukkolt elő. Mert ezt nem fogja annyiban hagyni, az már biztos.

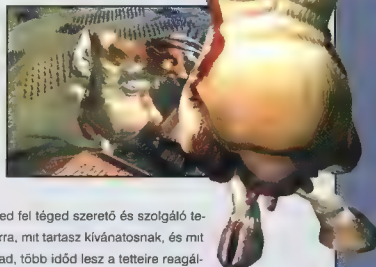


BLACK & WHITE 2

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Lionhead Studios • **Kiadó:** EA • **Honlap:** www2.bgame.com **Megjelenés:** 2004 vége



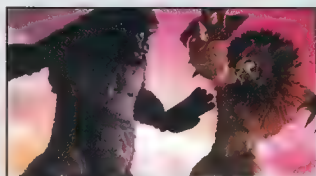
Vannak olyan programok, amelyekkel szemben képtelenség közömbösnek maradni; annyira hatással vannak a játékosokra, hogy azonnal megszeretjük, vagy megtagadjuk őket. Ilyen elemetár hatást kiváltani persze igazán csak a nagy nevek tudnak, mint amilyen a Black & White 2 is. Mivel a program mögött Peter Molyneux húzódik meg, így a minőség és a maximalizmus kiált károsan hat a megjelenés idejére, ám az ő



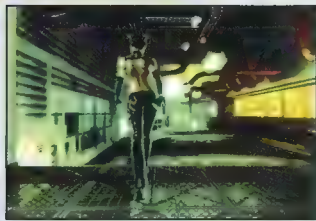
programjaira megéri várni. Azt bizonyára mindenki tudja, hogy az eredeti programban istenként nevelhetted fel téged szerető és szolgáló teremtményedet, akivel szinte állandóan foglalkoznod kellett, ügyelve tetteit, hogy időben megtaníthasd őt arra, mit tartasz kívánatosnak, és mit nem. A második részben ez már nem lesz annyira hangsúlyos, és bár a lényvel való foglalkozás megmarad, több időd lesz a tetteire reagálni, még fél óra játékidő után is ledorongolhatod őt valamiért, amit akkor tett, amikor te mással voltál elfoglalva. Az állatkinálat hasonló lesz (tigris, farkas, tehen, majom stb.), ám a lényekben rejlő lehetőségek kibővülnek, hiszen, mint ahogy azt rendszeres olvasóink tudhatják, a kreatúrák hadvezéreinkkel



is válhatnak, aktív részeseivé lehetnek hódításainknak, és persze védelmi pozícióink megerősítésének is. A kevésbé agresszív, inkább békés eszközökkel hódítók trenírozhatnak belőlük váromenedzsmenttel foglalkozó vezetőt is... Bár csak tesztelhetnénk már! Nem ez volt az első kiállítás, ahol bemutatták a 2001-es Black & White második részét, de nagyon reméljük, hogy a 2005-ös E3-on már nem lesz ott, ezt ígérték.



CATWOMAN



Kategória: akció • **Fejlesztő:** EA Games
Kiadó: EA Games • **Honlap:** –
Megjelenés: 2004. július 20.

A Hihetetlen család mellett más filmdaptációk is várhatók a közeljövőben: a nyár egyik nagy sikerének ígérkező, képregényen alapuló Macskanővel már pár nappal a mozibemutató előtt harcba szállhatunk. A 23 pályát tartalmazó játék teljes egészében a film cselekményét követi, így az abban látható összes fontosabb helyszín



visszaköszön majd a számítógépek képernyőjén is. A Batman visszatérőből is ismerős bűrszerzős hőlgyműnynek két fontosabb harceszköze van: az egyik egy korbács, amellyel meg tudja ragadni az áldozatait vagy a kezükben lévő fegyvert, esetleg kisebb tárgyakat, a másik pedig egy macskákra jellemző támadási felállás. Az úgynevezett „macskaérzék” jelzi, hogy melyek azok a tárgyak, amelyeket a korbáccsal meg tudunk ragadni, illetve melyek azok a gombok, amelyeket megnyomva aktivizálni tudunk valamit stb. A macskákhoz hasonlóan a sötétben is látunk, ami nagy segítség lehet az ellenfelel vívott harcban. A különféle kombók használatával egyébiránt pontokat gyűjthetünk – ezeket aztán új, extra tulajdonságok vásárlására



költhetjük (például a biztonságos esés lehetőségének bevasárlása lehetővé teszi, hogy magasból zuhanva se legyen komolyabb sérülésünk). Ha az agresszív harcban egy bizonyos számláló eléri a kellő szintet, akkor „vadmacska” módba kerülünk, mely leginkább a Max Payne bullet-time-jához hasonlít. Amennyiben a varázslatos grafika (hősnőnk tényleg kísértetiesen hasonlít Halle Berryre) megfelelő játékmenettel párosul, úgy a Catwoman megtörve a hagyományt végre olyan tényleg jól sikerült akciójáték lehet, melynek alapjai filmben gyökereznek.



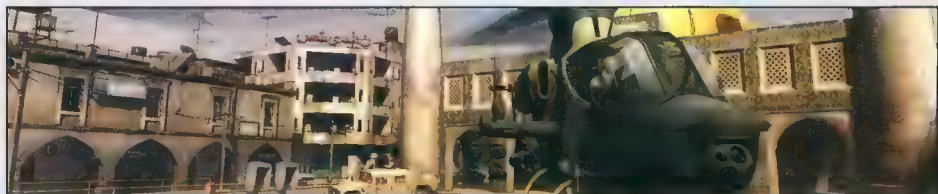


BATTLEFIELD 2

Kategória: online fps • Fejlesztő: Digital Ilusions CE • Kiadó: Electronic Arts • Honlap: jelenleg nincs • Megjelenés: 2005 tavasz



A PlayStationre tervezett Battlefield: Modern Combat bejelentése után sejthettük, valami ilyesmire számíthatunk mi is. Pár nappal később az EA visszaigazolta várakozásainkat, felfedte, miben dolgozott a DICE az elmúlt két évben, és miért adták ki a Vietnam fejlesztését a kezükből. A jelen szituációból helyezkedő, az Egyesült Államok, Kína és az egyelőre nem létező Közép-keleti Koalíció feletti közti konfliktusok ijesztő valószínűségére támaszkodó, friss fegyverzeténél felvonultató játékról az első napokban igen szűkszavúan nyilatkoztak, eggyel tovább növelve a játékok listáját, melyek leplelné lerántását az E3-tól várjuk. Nem csalódtunk. Nagyjából mindent tudunk. Több mint 30 jármű vehető harcra a Kína és a Közel-Kelet által használt szovjet monstrumoktól a szinte teljesen ismeretlen saját fejlesztéseken át az Egyesült Államok hypermodern eszközeig, s bár utóbbiak főlénye vitathatatlan, a Battlefieldekben megszokott kő-papír-olló kiegyensúlyozást a fejlesztők szerint nem gond megoldani. A kezelőfelület változásai igyekeznek ellenpontoszni a haditechnika fejlődését – még az F117-esek irányítását is megpróbálják a megszokott arcade érzésnek alárendelni. A kommunikáció leegyszerűsödik a kontextus-érzékeny felületnek köszönhetően, mely a célkeresztünkben álló objektumhoz igazítja a kiadott parancsot. Már kipróbálhattuk néhány programban az itt Commander módra keresztelt ötletet, melyet engedélyezve a legmasabb pontszámmal rendelkező, illetve kiárok esetén, a kör elején kiválasztott játékos parancsnoki tisztséget kap, s felülről szemlélheti a pályát a valóságérzet kedvéért: műholdfelvételeiről figyelheti a csatát. A figyelésével a többiek persze még nem mennek sokra, ám ha a látottak fényében utasításokat, s ami még jobb, na-



palmot meg tűzrégi támadást oszt, az mindjárt más. A játékmenetet ezen túl már csak a nehézfegyver-specialista és különleges egység jelenléte érinti. Előbbi, ha nem bombát telepít, akkor nehézfegyvervet markol, utóbbi meg különleges, nem szereti, ha látják, mit csinál. Egyéniségérzetünket az előző részekhez képest jól helyre teheti, hogy az új részben a fülbevaló behelyezőség mi határozza meg megszemélyesített egységünk kinézetét, és hasonlóan testre szabhatjuk a szerverekkel kapcsolatos igényeinket is, mely után hosszas keresgélés helyett egy asztalról elérhető parancsnokkal egyből a harcmezőre kerülhetünk. A helyszíneket illetően nem érhet minket meglepetés, a Battlefield 2-ben ott háborúzzhatunk, ahol manapság divat háborúzni: dzsungleekben, sivatagban és arab városokban. Ennél érdekesebb, hogy az ezentűl akár 100 főt is elbíró pályákban, ha nincs 100 fő, aki elbíra a pályát, az engine egy kisebb verziót ad be, és arra is a játékosok számától függő mennyiségű járművet tesz le. Ez egy adott szerver játékosának erősebb kedélyingadozása esetén biztos megbolondítja majd a játékhangulatot, de ha a bétateszt után is ilyesmirel beszélnek még, akkor kell csak aggódniuk (biztos letisztul). A látványt mozgó új motor kevesebb kétkedésre ad okot. A kiállításon prezentált, sivatagi városban folytatott harcot bemutató videó, ha nem is lélegzetelállító, de megnyugtató minőségű tanúsított, s ami fontosabb, bizonyosságot adott a Battlefieldekben igencsak hiányzó komplex fizikai motor és az interaktív környezet kettőseinek jelenlétéről. A játékmeneten látható volt a Desert Combat fejlesztőinek keze nyoma, ugyanakkor tényleg egyedinek, az eddigieknél ösztöztetebnek, érettebbnek hatott. Ráfoghatjuk a jó végásra is, de azt hiszem, nyugodtan várhatunk hasonló élményt ilesben, 2005 tavaszára.

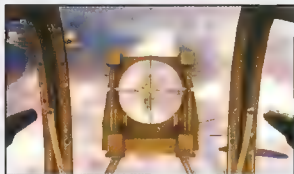




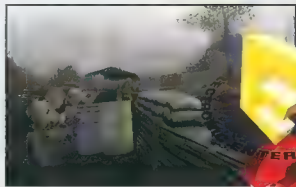
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Gray Matter Studios • **Kiadó:** Activision

Honlap: www.activision.com • **Megjelenés:** 2004 ősz



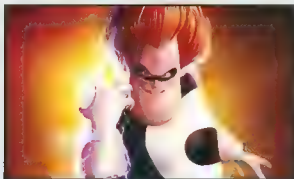
Kiegészítővel bővül a tavalyi év legjobb második világháborús FPS-e is, a Call of Duty. A kiegészítő United Offensive néven jelenik meg, és a Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein) készíti. A folytatásban három hadjáratban (kurszki csata, ardenneki támadás, Szicília felszabadítása) vehetünk részt összesen 10 küldetésben. Az egyik leglátványosabb rész a légi harc kivitelezése lett. Egy B-17-es bombázó lövegtoronyából próbáljuk meg levadászni a támadó Bf-109-es vadászatokat több-kevesebb sikerrel. A képernyőn egyszerre 20-30 repülőgép is látható elképesztő hangulatot teremtve. A lövedékek átszakítják a páncélzatot, a motor kigyullad, az üzemanyag belobban, a társaink megsebesülnek a lövegtoronyokban, körülöttünk sorra robbannak a légvédelmi ütegek lövedékei, az ellenséges vadászok falkában támadják a sérült és lemaradt bombázókat. Új fegyverként jelenik meg a lángszóró, megkapjuk a sprintelés képességet, sőt még a kézigránátok robbanását is késleltethetjük így akadályozva meg, hogy ez ellentelek visszacodj-akozat. Tavaly azt hittük, hogy a lassan iskoláskorúvá cseperedett Quake 3 motorból már nem lehet többet kihozni, tévedtünk. Minket leginkább a robbanások kápráztattak el, a közvetlen közelben robbanó tüzérségi lövedékek nyomán több méter magas por és föld repül a levegőbe. Érdemes megnézni a DVD-n található animációt, nekünk ez az egyik kedvencünk.



THE INCREDIBLES

Kategória: akció • **Fejlesztő:** Heavy Iron Studios • **Kiadó:** THQ • **Honlap:** www.thq.com

Megjelenés: 2004. negyedik negyedév

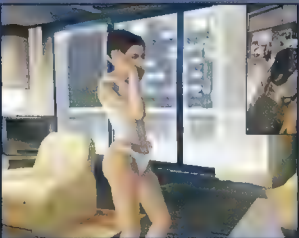


A Némó nyomában hatalmas sikere után a Pixar nem ült a babérjain: már gőzerővel dolgoznak következő animációs filmjükön. A kihetetlen családon, mely egy szuperhős-familia mindenteljesen mutatja be olyan színek szinkronhangjával, mint Helen Hunt, Samuel L. Jackson és Jason Lee. Talán nem véletlen, hogy az Amerikában novemberben bemutatásra kerülő, de remélhetőleg még hozzánk is idén elérő számítógépes animációs film új, és mi tagadás, rendkívül hangulatos trailere éppen az E3-mal egy időben látott napvilágot, a belőle készült játék pedig a mozipremierhez időzítve kerül a boltok polcaira. A 3D-s platformban a film összes fontosabb szereplőjét (azaz Mr. Incredible-t, Elastigirlt és a négy gyereket) irányíthatjuk, akik természetesen különböző tulajdonságokkal és szuperképességekkel rendelkeznek. Mr. Incredible például erejének és nagydarab testalkatának köszönhetően mindent szét tud zúzni, akik csak az útjába kerül, míg az egyértelműen a Fantasztikus Négyesből ismert Mr. Fantastic-ról mintázott Elastigirl hajlékony testalkatának köszönhetően képes megnyúlni, és ezáltal olyan helyekre is beférkőzni, amire más képtelen lenne. Az Incredibleben ugyan egy az egyben a Hihetetlen család cselekményét játszhatjuk végig, de akadnak olyan bónuszpályák, melyek további érdekességekkel bővítik a történetet. A 20 nagy küldetés mindegyikét egy főellenség zárja, a PC-s változat mellett pedig várható a PS2-es, Xbox-os, GameCube-os és Game Boy Advance-os átirat is.

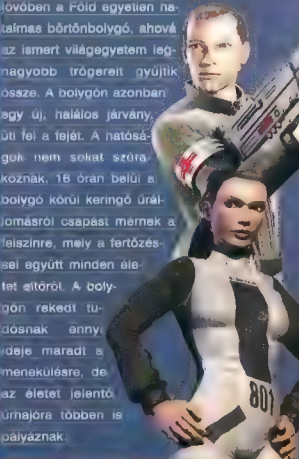


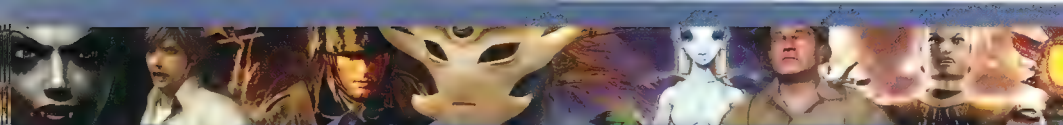
Az Omikron alkotóinak új játéka, a **Fahrenheit** szokatlan megszokott sablonokkal. Ebben a 3D-s thrillerben egyaránt átélhetjük az üldöző és az üldözött szemszögéből az eseményeket. A rituális sorozatgyilkosságok feltételezett elkövetője semmire sem emlékszik, de mindig ott találja magát a gyilkos eszközzel a hullák társaságában.

Folyton menekül, de közben igyekszik megfejteni a rejtélyt. Még a rendőrség megjelenése előtt tisztázni kell magát, különben vár rá a vil-

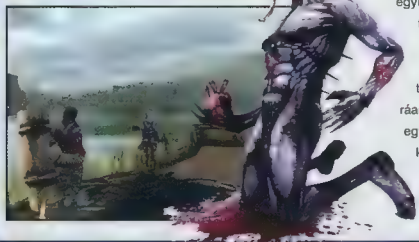


A kanadai Digital Extreme új Unreal motorral meghajtott FPS-t készít, **Pariah** néven. A tavalyi évben a Föld egyetlen hatalmas börtönbolygó, ahová az ismert világgyógytétel legnagyobb trógerelt gyűlt össze. A bolygón azonban egy új, halálos járvány üt fel a fejét. A hatóságok nem sokat szórakoznak, 18 óra belül a bolygó körül keringő űrállomásról csapást mérnek a felszínre, mely a fertőzés-vel együtt minden életet eltorlított. A bolygón rekedt tudósoknak ennyi ideje maradt a menekülésre, de az életet jelentő űrhajóra többen is pályáznak.





THE WITCHER



Kategória: akció RPG • **Fejlesztő:** CD Projekt Red • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.thewitcher.com
Megjelenés: 2005

Kellemes meglepetés várta a szerepjáték-rajongókat a BioWare standjának egyik szegletében. A lengyel CD Projekt Red csapata már évek óta együtt működik a BioWare-rel, hiszen ők vállalták fel a Baldur's Gate 2 és a Neverwinter Nights kelet-európai kiadását is. Ám most nagy saját fejlesztésbe fogtak, amelyhez a BioWare kissé felturbózott, már a DX 9 effektek minden előnyét használó Aurora motorját használják fel. A The Witcher története Andrzej Sapkowski azonos című regényén alapul. A kissé nyomásztó világban három harcmód közül választhatunk majd, a támadásra fókuszáló módban két fegyvert forgathatunk, a védekezésére is ügyelőben marad a klasszikus fegyveres-pajzsos felállás, míg a kiegyensúlyozott verzióban együtt használhatunk fegyvert és mágját. Szerencsére az erős hack & slash hangulatot árasztó programról hamar kiderült, hogy harcrendszere körökre osztható, és az igenceak kellemes sikerült KotOR-éra emlékeztet, így a The Witcher valóban nevezhető szerepjátéknak. A fejlesztők tudatosan törekedtek arra, hogy ne csak a főhős legyen eredeti, így elhárították a Jó és a Rossz klasszikus felállításától és a szokványos fantasy ellenfelektől is, ráadásul kalandjainkat tetteink függvényében többféleképpen is befejezhetjük majd. Az egyébként is kissé véresre és komorra sikerült program könnyen felidézheti a Mortal Kombat kivégzéseinek emlékeit, hiszen egyes ellenfelek elpusztításakor a kamera körbeforgatva mutatja be a végső csapást. Na, ez annyira nekünk nem jött be, kimaradhat. Ettől függetlenül a még félkész, nyolc hónapi munka után felmutatott program már most is igen figyelemre méltó, így mire elkészül, nem valószínű, hogy csalódást fog okozni.

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Blue Byte • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.thesettlers.com
Megjelenés: 2004 vége

Már hírről adtuk, hogy bejelentették a The Settlers sorozat ötödik részét, és ahogy az várható volt, az E3 volt a fórum, ahol az érdemi információk napvilágra kerültek. A nagyszerű, vidám stílusú, birodalomépítő fantasy stratégia a Heritage of Kingsszel óriási lépést előre, hiszen a Criterion RenderWare motorjával belépett a 3D-s térbe. Persze a fejlesztők is tudják, hogy ez még kevés az üdvösséghez, ezért a játék is bővelkedik majd az újításokban amellelt, hogy a rajongók továbbra is otthonosan érezhessék magukat kis középkori birodalmukban. A nyersanyagforrások köre ezúttal kimerül a vas, a kő, a kén és az ezüst kivetítésben, ezekkel mindent meg tudunk majd oldani, hogy megfelelő katonasággal, épületekkel és alkimiai alanyokkal rendelkezünk a



terjeszkedéshez. A HoK-ban 70-féle épület és 40-féle ember lesz majd. Polgáraink igényeit a fejük felett megjelenő apró kis buborékokban láthatjuk majd, és érdemes lesz kielégíteni őket, mert ez esetben jóval hatékonyabban dolgoznak. A seregek képzése is megváltozik: amint építetél barakkot, parancsnokokat toborozhatsz, akik majd elvégzik a munka többi részét helyetted (beszerzik a katonákat). A Heritage of Kingssben a mai szabványoknak megfelelően ott masíroznak majd a hősök is...

Küldetésekből jelenleg húszat ígértek, de állítólag egy-egy misszió több módon is teljesíthető lesz, ami nagyban növeli a program újrátérítési értékét. Így legyen!

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTEKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA - SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTEKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Aélször	4.990
Afrika Korgo és D Rats	4.990
Against Rome	7.990
Age of Empires Gold	2.490
Age of W Shadow Magic	9.990
Aliens vs Predator Gold	1.690
Aliens vs Predator 2	2.390
A vs Pred 2 Primal Hunt	2.990
Antant	4.990
Aquanox 2	4.990
Arcanum	1.690
Atlantis 2	1.990
Atok - 2052 kenne	4.990
Baldur's Gate Gold	3.990
Baldur's Gate 2 Gold	5.990
Battlefield 1942	3.990
Battlefield Vietnam	11.990
Beyond Good & Evil	6.990
Breed	9.990
Broken Desert 3	9.990
C&C Renegade	3.990
C&C Classics	1.990
Call of Duty	9.990
Capitalism 2	2.990
Car Tycoon	1.990
Champ Manager 03/04	9.990
Chessmaster 9000	2.490
Chicken Shoot 2	6.990
Chrome	6.990
Civilization 3	3.990
Claw	1.990
Colin McRae Rally 2	1.990
Colin McRae Rally 4	10.990
Commandos	1.990
Commandos 2	1.990
Commandos 3	6.990
Conflict Desert Storm	4.990
Cossacks	4.990
Cossacks Back to War	2.990
Cossacks + 2 kúldetés	9.990
Counterstrike On Zero	9.990
CSI: Helyszínelők	2.490
Csendes-óceán hód	4.990
Dead Man's Hand	7.990
Delta Force Land War	1.990
Delta Force Black Hawk	6.990
Delta F GHQ Team Sabre	6.990
Desperados	2.990
Deus Ex	1.990
Deus Ex 2 - Invisible War	6.990
Diablo	1.690
Diablo 2 + Lord of Destr	2.990
Die Hard Nakamoto Plaza	3.990
Disney Játékok	1.990
Drakula 2	1.490
Empire Earth	2.990
Empire Earth kúldetés	9.990
Empires	9.990
Euro 2004	11.990
Europa Universalis	4.990
F1 Challenge 99-02	3.990
Far Cry	7.990
FIFA 2004	11.990
Flight Simulator 98	2.490
Fritz 7 Chess	6.990
Gandalf	9.990
Gothic 2	7.990
Grand Theft Auto 2	1.990
Grand Theft Auto 3	4.990
Grand Theft Auto 4	9.990
Ground Control Gold	1.690
Gyuruk Ur: Király vitéz	12.990
Haegem Solon Hagyták	3.990
Haegemolona + Solon	6.990
Heroes of M & M	4.990
Harci Szekerek	4.990
Harry Potter 3 Azokabán	11.990
Hard Truck	2.990
Heavy Metal FAKK 2	9.990
Heroes of M & M 2	4.990
Hexen 2+Mission+Editor	1.990
Hitman	1.990
Hitman 2	9.990
Hold hadművelet	4.990
Homeworld 2	6.990
Homeworld Giant	3.990
Hulk	3.490

Homeworld 2
6 990,-

UFO Aftermath
4 990,-

Vietcong
4 990,-

Knightshift
5 990,-

Battlefield 1942
3 990,-

IL-2 Forgotten Battles
3 990,-

Sacred
6 990,-

Empire Earth
2 990,-

F1 Challenge 99-02
3 990,-

Far Cry
7 990,-

Painkiller
7 990,-

Harry Potter 3
11 990,-

Euro 2004
11 990,-

Hitman Contracts
9 990,-

Patrician 3
1 990,-

Repubic
1 990,-

Industry Giant 2
1 990,-

RC Cars
2 990,-

Imperium Galactica 2
990,-

Emperor
2 990,-

Jurassic Park Op
2 990,-

Icewind Dale Gold
3 990,-

Icewind Dale 2
3 990,-

IL-2 Sturmovik
2 490,-

Imperialism 2
2 490,-

Imperium Galactica 2
2 490,-

Infinite Alliance 2 Gold
2 490,-

Iron Storm
1 990,-

James Bond
3 990,-

Jurassic Park Op. Gen.
2 990,-

Knight Rider
2 990,-

Knights & Merchants
5 990,-

Law and Order
990,-

Legacy of Kain Defiance
9 990,-

Logo Drome Racers
2 990,-

Lionheart
5 990,-

Lord of the Rings (Viv.)
2 990,-

Lords of Everquest
3 990,-

Mortal Kombat 4
1 990,-

Morrowind
2 990,-

Motorcycle Madness 2
2 990,-

Myst Ur: Ages Beyond
4 990,-

Nagymester 2
2 990,-

Napoleon
3 990,-

NBA 2004
11 990,-

NBA 2005
11 990,-

Need 15 Underground
11 990,-

Neverwinter Nights
3 990,-

NHL 2004
11 990,-

No Man's Land
4 990,-

No One Lives Forever
1 690,-

No One Lives Forever 2
2 990,-

Oil Tycoon
990,-

Painkiller
7 990,-

Pandora's Box
2 490,-

Panzer General 3D S.C.E.
2 490,-

Patrician 3
1 990,-

Pirates of the Caribbean
7 990,-

PlanetSide (Online)
3 990,-

Poko! Szomszédok 2
2 990,-

Port Royale
7 990,-

Postal 2
1 990,-

Prince of Persia Sands of Time
7 990,-

Pro Evolution Soccer 3
7 990,-

Project Nomads
690,-

Quake 2
1 990,-

Racing Simulation 2
990,-

Railroad Tycoon 5
3 990,-

Raven Shield
2 490,-

Rex 3 Athena Sword
4 990,-

Rex 3 Gold
6 990,-

RallySport Challenge
4 990,-

Rally Trophy
1 990,-

Rayman 3
2 490,-

RC Cars
2 990,-

Red Alert 2: Yuri's Rev.
2 490,-

Repubic
1 990,-

Return to Castle Wolfenstein
3 990,-

Rollercoaster Tycoon 2
3 990,-

R. T. 2 Time Twister
3 990,-

Rune
1 990,-

Sacred
6 990,-

Saga
1 990,-

Schizm
990,-

Screamers
990,-

Sega GT
1 990,-

Settlers 3 Gold
2 490,-

Settlers 4
3 990,-

Settlers 4 Kiegészítő
2 990,-

Settlers 4 Trófa Kúld.
3 990,-

Settlers 4 + Kieg. + Trófa
3 990,-

Shanghai 2nd Dynasty
1 990,-

Sheep
1 990,-

Shogun
990,-

Silent Hill
990,-

Silent Storm
990,-

Sim City 4 Rush Hour
7 490,-

Sims + Livin' It Up
7 490,-

Sims + Livin' + House P
1 990,-

Sims House Party
4 990,-

Sims Hot Date
4 990,-

Sims On Holiday
4 990,-

Sims Unleashed
4 990,-

Sims Superstar
7 490,-

Sims Abrahamsburg
7 490,-

Soldier of Fortune SE
3 990,-

Soldier of Fort 2 Gold
3 990,-

Soul Reaver 2
1 990,-

Spellforce
990,-

Splinter Cell
7 990,-

Star Trek: Elite Force
1 990,-

Star Trek: Elite Force 2
1 990,-

Star Wars: The Force Unleashed
3 990,-

SW: Force Commander
3 990,-

SW: Galaxies
11 990,-

SW: Jedi Knight Gold
2 990,-

SW: JK Jedi Outcast
3 990,-

SW: JK Jedi Academy
10 990,-

SW: Phantom Menace
3 990,-

SW: Rogue Squadron
3 990,-

SW: X-Wing Collector
3 990,-

Starcraft II: Brood War
1 990,-

Sudden Strike 2
2 990,-

Sudden Strike 2 Gold
3 990,-

Sudden Strike 2 + 1. kúld.
3 990,-

SuperCard
990,-

SWAT 3 Elite Edition
1 690,-

SWAT 3 + 3. kúld.
2 990,-

SWIN E
1 990,-

Syberia
2 990,-

Temple of Elemental Evil
2 990,-

Terminator 3
990,-

Thief 2
2 990,-

Thing
2 390,-

Three Kingdoms Fate
2 990,-

Throne of Darkness
1 690,-

Tiberian Sun
990,-

Total Annihilation
990,-

TOCA Touring Cars 2
4 990,-

Tom Raider 4
990,-

Tomb R: Angel of Darkn.
2 990,-

Torgue
4 990,-

Total Club Man 2003
3 990,-

Total Club Man 2004
10 990,-

Warrior King
990,-

Trainz
990,-

Tropico
990,-

Unreal Tournament 2003
3 990,-

Unreal Tournament 2004
10 990,-

V-Rally 3
990,-

V-Rally 3 + 3. kúld.
990,-

Pharaoh/Cleopatra
990,-

Zeus/Poseidon
1 990,-

Emperor: Rise of the M.K.
2 990,-

Vészjelző 2
2 990,-

Vietcong
4 990,-

Wanted Guns
1 990,-

Warcraft 3: Frost Throne
4 990,-

Warhammer: Fire War
3 990,-

Warlords 4
7 990,-

War of Wits
2 990,-

World War II Frontline C
4 990,-

Rune 2
1 990,-

Worms 3D
11 990,-

XIII
990,-

Szaküzlet

a Művész Zsemléző Könyvtár
1110 Budapest, 20. kerület
Városháza Páns. 6.
Telefon: 06-306-3061-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h

Felhívást és
Barokk Béla ut.
Művész Zsemléző
Könyvtár

CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díj: 19 000 forint rendelési dírtól 990 Ft csomag, feletti ingyenes.

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza téren
1044 Budapest, VII. kerület
Dohány utca 5.
Telefon:
479-0933 / 352-1254
Nyitva:
H-P 10-18h, Sz. 10-13h

Előrendelési akciók!

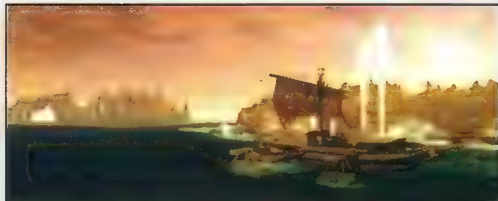
Árunk az áfát tartalmazza. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. * - Hamarosan megérkezik - PIROS: Újdonságok / top akciók - ZOLD: magyar nyelvű játékok.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

www.galaxisnet.hu



FINAL FANTASY XI: CHAÎNE DE PROMATHIA



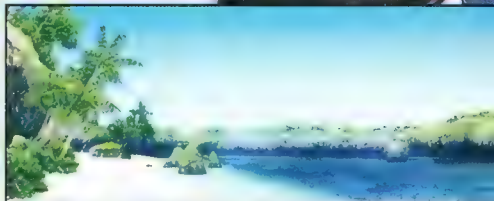
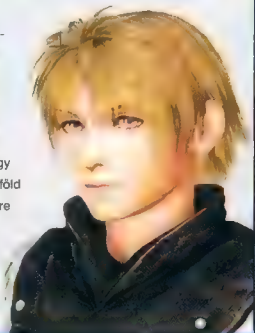
Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Square Enix • **Kiadó:** Square Enix • **Honlap:** www.playonline.com • **Megjelenés:** 2004 ősz

számít, legalábbis az amerikaiaknak, hiszen nekünk sajnos még várnunk kell a hivatalos megjelenésre. Bár lehet, hogy mire ide ér (az európai bétateszt mostanság kezdődik), már az új kiegészítőt is alaptartozékként kapjuk meg.

Mit is várhatunk az ősszel megjelenő Chains of Promathia-tól? Először is nagyjából negyven új felfedezésre váró területet. Ebből kettőtől rántották eddig le a leplet, Tavnazian Archipelagoról és Movalpolosról. Az első egy több szigetből álló csoport, melyet egykor a Tavnazia büszke népe uralt. A nagy háború előtt egy félsziget volt Quon nyugati partjánál, de egy hatalmas robbanás a szörnyesreg titkos fegyverétől a környékkel együtt igencsak átforgatta a terület mostani képét. A szigetekben még a szörnyek uralkodnak, és eddig úgy tűnt, hogy az őslakók végleg elhunytak a robbanással. Movalpolos föld alatt birodalom, tulajdonképpen Goblinok hozták létre, de ők inkább Moblinoknak nevezik magukat, leginkább a kovácsolási és az alkimia ismereteikről híresek. Ezeken kívül az ásógepek és a lámpák készítésében is nagy tudást halmoztak fel, sőt egyesek szerint néhány képességük még a bastoki tudóstanács képességét is meghaladja. A föld alatti ércek után kutatva folyamatosan mozgásban vannak, így igen nehéz megtalálni városukat, csak néha jön a felszínre pár egyed, hogy eladják a számukra felesleges dolgokat.

A készítőik elmondása szerint ebben a kiegészítőben leginkább az új területekre fókuszáltak, ezért is szorult háttérbe a többi lehetőség. Tehát nem lesznek új fajok, kasztok, viszont új, a területek felfedezésében nagy segítséget nyújtó tárgyak annál inkább. Egyelőre két új NPC is bejelentésre került, de számuk biztosan jóval több lesz a megjelenés pillanatában. Ezen kívül tovább kutakodhatunk a játék történetében, ami talán közelebb fog minket vinni Vana`diel valódi keletkezésének történetéhez. Hiszen a legendák szerint a világ Altana, a hajnal istennőjének könnyéből született, de a legendák nem csak erről szólnak. Hiszen míg Altana szabadon szárnyalt, addig Promathia, az alkony istene leláncolta várt. A távoli vidéken végbemenő változásoknak mi köze lehet az istenségekhez? Rádásul az „Üresség” is folyamatosan nő, különböző nemzetségek hősöket szív magába, hogy felfedhesse valódi enjét. Mi ez, szakadás Vana`dielben vagy egy teljesen új világ születése?

Azt hiszem, ezekre a kérdésekre már csak a kiegészítő megjelenése és az azzal eltöltött hosszú hetek-hónapok után kaphatjuk meg a választ. Találkozunk, ha minden úgy akarja.



EVERQUEST II



Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Verant • **Kiadó:** SOE • **Honlap:** www.everquest2.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Tavaly még kicsit skeptikusan figyeltük az EverQuest lassan készülő második részét, ám a közelgő megjelenés és persze a rendszeresen csepegtetett információknak köszönhetően idén már nem lehet tagadni, a SOE MMORPG-je a legesélyesebb betutók között van a piacon.

Bár az EQ2 nem tagadja meg elődjét, egészen más lehetőségeket kínál majd. Például a játékosok kapnak házat, ahová meghívhatják barátait, a szörnyek némelyike intelligens lesz, és bizony töied is eltanulhatjátok támadási módszereit, a karakterosztályok faredszerbe kerülnek stb.

A SOE biztos a sikerben, és hogy a játékosoknak ne kelljen a program megjelenésekor vesződni a karaktergenerálással, már jóelőre elérhetővé tesz majd egy erre szolgáló kis programot, így a szoftver beszerzése után már bele is vethetjük magunkat Norrath életének forgatagában.





LOTH: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Kategória: RTS • Fejlesztő: EA LA • Kiadó: Electronic Arts • Honlap: www.ea.com
Megjelenés: 2004. november



Az Armes of Exigo legnagyobb vetélytársa is be lett mutatva, nem kis sikerrel. A Command and Conquer: Generals készítői órási

tempóban haladnak a játék befejezése felé, nincs is kétségünk afelől, hogy a karácsonyi szezon elejére már a boltokba is kerül. A Generalsban debütált SAGE grafikus motor most is hozta a tőle megszokott minőséget, a játék komoly eséllyel indul az E3 legjobb grafikája címért. A grandiózus csatákat elnézve azonban akaratlanul is felmerül bennünk a gépigény kérdése, a nagyobb létszámú összecsapásokban a Generals még a komolyabb hardvereken is bedobta a törőlközőt. A hírek szerint a felturbózott motor nevetve megbirkózik az akár több 100 fős csatajelenetekkel is, de azért engedékenység meg, hogy szkeplikusak legyünk ezen a téren (túl sokat látnuk szaggatni a Command and Conquer sorozatát az utolsó pályakon). A játékban mindkét oldalon aktív részesei lehetünk az összecsapásoknak, a jófiúk táborában Rohan és Gondor harcedzett katonái sorakoznak fel mögöttünk, míg a gonosz oldalon Vasudvár és Mordor orkai és teremtményeit vezethetjük diadalra. Mindkét frakciónak megvannak a maguk erős, illetve gyenge pontjai, és hősei. Rohan lovasai például pompásan teljesítenek a tágas síkságokon, a gyorsaságuk kapják oldalba a mit sem sejtő ork hordákat, de szájalomra méltóan gyengék Fangorn erdeiben vagy a városok szűk sikáloiraiban. Gondor katonái viszont éppen a vastag várfalak mögött érzik magukat a legjobban, ők a védekezésben jeleskednek. A játék taktikai része Középföldé hatalmas tőrétékén játszódik, itt mozgathatjuk a hadseregeket, és itt követhetjük nyomon a Gyűrűhordozó veszedelmekkel teli útját is. A morál nagyon fontos szerepet kapott a reakciójukat, amikor egy balroggal találják szembe magukat. A hősök közelsége azonban nagymértékben segít legyűrni a közatonák rémületét, sőt egészen megtámaszkodnak, amint Aragorn vagy Legolas mellett harcolnak. A hősök közül itt lesz szinte mindenki, akit a filmből megismertünk. A ők oldalon harcol Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Eowyn, Eomer, Faramir, Theoden, a gonoszok sorait olyan ismert nevek erősítik, mint a Boszorkánykirály és Szarumán. Nem lesz hiány megidézhető lényekben sem. A gonoszok legfeljelmesebb lény a balrog démon, ő tüzes leheletével tizedeli az emberek sorait, földrengést idéz elő, míg az emberek az élőhalt sereg megidézésével próbálnak gátat vetni az ork hordák előretörésének. Érdekes megoldás a kezelő felület kihagyása a játékból, példáulanul "mérés" lépésnek tartom ezt az EA-tól.

Vitathatatlan, hogy a Battle for Middle-earth a karácsonyi játékdömping meghatározó eleme lesz, nincs kétségünk a milliós eladások felől sem. Jó volna azonban látni, hogy a piac legnagyobb kiadója a profit bezsebeelésén kívül a játékpiacon fejlődéséért is tesz végre valamit. Nem valószínű, hogy ez a program fogja előmozdítani az iparág fellendülését.



WORLD OF WARCRAFT

Kategória: MMORPG • Fejlesztő: Blizzard • Kiadó: Electronic Arts • Honlap: www.worldofwarcraft.com • Megjelenés: 2004. november



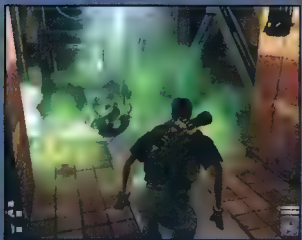
Bár megjelenési időpontnak 2004-et írunk, Európában csak 2005 elején jelenik majd meg a Blizzard évek óta készülő MMORPG-je, a World of Warcraft. Bátoran elmondhatjuk, MMORPG-t még nem vártak ennyire, és a már zajló, zárt bétateszt csak tovább fokozta a program felé irányuló figyelmet. Az E3-on immáron harmadik alkalommal prezentált program évrol-évre mérőőket lépésről lépésre mutatja meg, hogy a bétatesztzerek véleménye szerint előnyre. Három éve meg feltűnt, hogy csak egy felületet hack & slash kapunk MMORPG kontextusban, ma már tudjuk, azó sincs erről. Sőt. Pedig Azeroth világának felfedezése minden módon óriási vonzerő, de mivel a program csak sokkal tartalmasabb lett, még jobb.

Már ismertettük a fajokat, azok városait, a választható kassziókat; kiderült, hogy lesznek nálaak, sőt egyéb utazási lehetőség is. Kiderült, hogy a masodlagos képességrendszert segítségével "beisöleg" is igazán egydivé tehetjük karaktereinket. A fejlesztők több ezer kűdelést, tárgyat, páncélatot és egyébot ígérnek, s mindez lassan valóban belekerül a programba. A WoW érzékeny pengén táncol, bár indulása 100%-os siker, a játékosközösség hosszú távu megtartásához komoly tartalom és korrekt szolgáltatás keli, hiszen más erős, nagy móló nyalisok is tandolnak a piacon.





A helyszín Moszkva a nyolcvanas évek elején. A hidegháború javában tombol, amerikai újságíróknak álcázott úgynökök árasztják el a Szovjet-Uniót. Egyetlen céljuk a rezsim titkainak kitérítése, bármi áron. A *Splinter Cell* és a *Hitman* legjobb elemeit vegyíti össze a *Cold War*, ettől mentőre trófiát állapított. A *Desert Eagle* pisztolyok között olyan különlegességeket találunk, mint a falon átlátó kamera, mely szükség esetén még mikrohallámú pisztolyként is alkalmazható. Csodálom, hogy a főhősnek nincsenek orrasi mellé, nem lonja cipőbe a haját és nem visel a derekán két *Desert Eagle* pisztolyt.



Az **ALFA: Antiterror** a KGB által alapított ALFA Osztály mindennapjait eleveníti fel, meglepő realitással. Az ALFA volt a hajlékony, de erőteljes, sőt, őket vetették be a különösen veszélyes bűnözők elfogására. A játék körökre osztott, így alaposan lesz időnként átgondolni a lépéseinket. Egy 16 főből álló különítményből kell összeválogatnunk az adott küldetésre legmegfelelőbb embereket. Az egyjátékos hadjárat során bejárjuk Csecsenföld, Afganisztán és a Közel-Kelet legveszélyesebb zónáit.



Az orosz fejlesztőkből álló Burut példaként optimizmusa lenyűgöző, még kiadót sem láttait a regóta fejlesztés alatt álló alapjátékhoz, de már kiállították hozzá a kiegészítőt, a **Kreed: Battle for Savitar-t**. A grafikus motor polárnak tűnik, de kiadót nélkül elég kiállatstálnak tűnik a helyzet, így egyelőre még megjelenést sem tudunk mondani hozzá.

IMPERIAL GLORY

Kategória: stratégia • Fejlesztő: Pyro Studios • Kiadó: EIDOS

Honlap: www.imperialglory.com • Megjelenés: 2005. első negyedév



Az EIDOS azért nem tagadja meg önmagát: a valaha szebb napokat megért kiadó standjárdi ideén sem hiányozhattott a szex. Ezúttal nem Lara Croft hasonmása kápráztatta el a férfilitogatókat (mivel egyelőre nem jelentették be az új Tomb Raider játékot), helyette a pornófilmekből ismert Tera Patrick emelte meg a férfiak... libidóját. A jobbra konzolfelhozattalai előrukkoló EIDOS egyik legígéretesebb játékát az a Pyro Studios készíti, melynek a tavalyi év egyik legváratlanabb, de leggyorsabban feledésbe merülő játékát, a *Praetorian*st köszönhetjük. A Pyro meglehetősen nagyot ugrott előre az időben, hozzávetőleg úgy 1700 évet. A római birodalom dicsősége már a múlté, helyét több kisebb, de nem kevésbé ambiciózus nagyhatalom vette át. Az *Imperial Glory*ban öt nagyhatalom színeiben szállhatunk ringbe (Poroszország, Anglia, Franciaország, Oroszország, Ausztria-Magyarország). A játék két, jól elkülöníthető részre osztható. Az elsőben egy hatalmas taktikai térképen, körökre osztott rendszerben menedzselhetjük a hadseregeinket és a gazdaságunkat. Hasonló rendszert már láthattunk a *Rise of Nations*ben és a *Risken*, ott egészen jól működött a dolog. A taktikai térképen szövetségeket köthetünk, továbbfejleszhetjük a területeket, kiaknázhathatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, egyezszoval megteremthetjük az elkerülhetetlen háborúhoz szükséges anyagi hátteret. A játék

másik része teljesen valós időben zajlik (á la *Rise of Nations*), de a *Rome: Total War* megszálló grafikával. Valami elképesztő módon kidolgozták a seregeket. A gyalogos katonák sortűz után löporfústba burkolóznak, az ágyúk torkolatúzánek felvillanása után látjuk a kilőt golyóbbisokat, a zászlók lobognak a szeleiben, a becsapódó lövedékek nyomán kráterek keletkeznek. A zöld mezők mellett kietlen sivatagokban és hófödte pusztákban is harcolhatunk egészen szélsőséges időjárási viszonyok mellett (hó és homokvihar, szél, eső). Ilyenkor a katonák morálja és harci értéke egyaránt lecsökken, amit a jó hadvezérek figyelembe is vesznek. A térképeken megjelenő épületek nemcsak díszítő elemként funkcionálnak, stratégiai szerepük nélkülözhetetlen. Az épületek ideális fedezéket nyújtanak, de a hosszabb ágyúzást nem bírják, egyszerűen összedőlnek. A fejlesztők kínos precizitással figyelték a történelmi hűségére, az összes formáció, öltözk, de még a díszítő elemek is pontos másolatok.

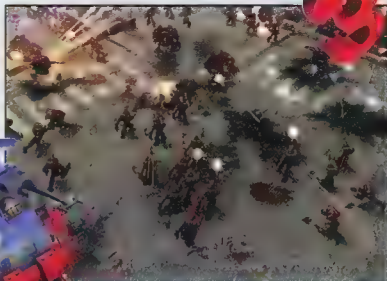
Ha úgy gondoljuk, hogy a szárazföldi ütközetek jól néznek ki, akkor várjuk meg a tengeri csatákat, ez valami elképesztő, ilyen stratégiai játékban még nem láttam. Gyönyörűen kidolgozott hárommárcos vitorlások ágyúzzák egymást közvetlen közelről, repednek a vitorlák, robbanások rázzák meg a hajótestet, kigyulladás a löporraktár, majd a vesztos hajó méltóságátaljesen a hullámáriba süllyed. A hajókat azonban nemcsak elsüllyeszteni lehet, el is foglalhatjuk, majd megfelelő legénység kinevezése után korábbi tulajdonosai ellen fordíthatjuk őket. A régóta ígértetett *Rome: Total War* mellett az *Imperial Glory* jó eséllyel indulhat, főként Ausztria-Magyarország megjelenése szimpatikus.



WARHAMMER DAWN OF WAR

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Relic Entertainment • **Kiadó:** THQ
Honlap: www.dawnofwargame.com • **Megjelenés:** 2005.

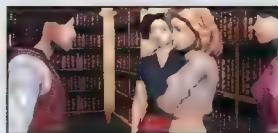
A Warhammer univerzumon alapuló játékoknak eddig nemigen volt szerencsájuk számítógépen, valahogy soha nem tudták megragadni a lényegét. Most azonban minden esély megvan arra, hogy a nagyközönség is megismerje, milyen az, ha az orkok nehézgéppuskáival és páncélos támogatással zúdulnak a nyakunkba. A Dawn of War fejlesztését az a Relic vállalta fel, akik a Homeworld sorozattal és az Impossible Creaturesszel már bizonyították tehetségüket (a Dawn of War az IC grafikus motorjának továbbfejlesztett változatát használja). Ebben az akciópontú RTS-ben négy teljesen különböző



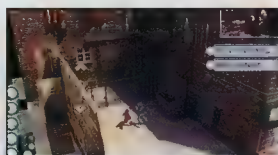
frakciót irányíthatunk (Space Marines, Chaos Marines, Orks, Eldars), lesz bázisépítés és egységgyártás, bár a peconok által végzett nyersanyag-gyűjtögetés teljesen kimarad. Grafikailag lehet, hogy a játék nem a legkorszerűbb motort használja, de a látvány egészen káprázatos. Minden apró részlet alaposan ki lett dolgozva, óriási csatákban vehetünk részt, ahol modern fegyverekkel (lángszóró, ágyú, mesterlövészpuska, lépegető stb.) intják egymást a szembenálló felek. Gondosan ügyeltek a méretarányok pontos megjelenítésére, az embereinknek gyakran kell szembenéznünk hatalmas, több méter magas ellenfelekkel. A megjelenés ugyan még nagyon messze van, de a látottak alapján élvezetes játékra számíthatunk.

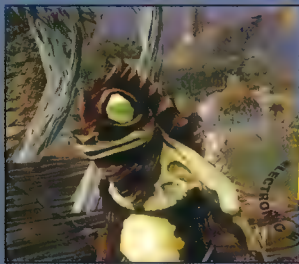
THE MOVIES

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Lionhead Studios • **Kiadó:** Activision • **Honlap:** www.themoviesgame.com • **Megjelenés:** ?



Ha Peter Molyneux új játékba kezd, akkor arra garantáltan az egész szakma és közönség odafigyel. A nagyszabású The Movies pedig olyan forradalmi dobásnak ígérkezik, mely méltán csatlakozhat a Syndicate, a Dungeon Keeper, a Theme Park, a Populous és a Black & White címeket tartalmazó illusztris sorhoz. Molyneux eddigi legnagyobb projektje olyan összetett stratégiai játék, mely a Sims komplexitását egészen új aspektusba helyezve a filmek világába kalauzolja el. A játékgyuru személyesen is megismerhette az E3-at jelenlétével, és bemutatta a készülő programot, amely hónapról-hónapra egyre ígéretesebbnek tűnik. A Movies-ban az 1900-as évek elejétől kell felirágoztatnunk egy filmstúdiót egészen napjainkig, és mindezt kedvünk szerint, korlátlan szabadságot kínálva érhetjük el: mivel megszabhatjuk, hogy milyen mélységekben kívánunk beleszólni a döntésekbe, megtehetjük, hogy a fotelben hátrádólag csak a fontosabb gazdasági kérdésekre bízunk rá, ám ha akarjuk, rendezői és produceri szerepkörben tetszelegve filmeket is forgathatunk. Az elkészülő produkciókat három különféle formában (közűk a népszerű divx és mpeg-4) elmenthetjük, és akár közzétehetjük az interneten. Molyneux fontosnak látta kiemelni, hogy mindenképpen szeretné elérni, hogy a későbbiekben a játékokhoz különféle modok garmadája legyen hozzáférhető – erre pedig nagy esély van, hiszen mi magunk tervezhetjük meg a díszleteket, a jelmezeket és tulajdonképpen mindent, ami a filmekkel kapcsolatos. A Movies megjelenési dátumát azonban sajnos továbbra is homály fedi.





Mostanáig nagyon nagy volt a csend a **Tablet** körül, pedig már 3 éve, a 2001-es E3-on bejelentették hogy készül. Ha azt hitték volna, eltűnt a szívszűz, hát idén kiderült, erről azóta sincs. A programot az NCSoft adja majd ki, és a fejlesztők között megtaláljuk magát Richard Garriottot is, aki ezúttal sci-fi világot alkot. A karaktereket ebben a világban teszt, elmejük és lelkük némasága egyetemesen, majd meg, ezektől függnek egyedi képességeik is. E rendkívül egyedi szerepjáték érdekessége, a karácsony körül felmerülő MMORPG aratnak, és szerintünk meg okozhat meglepetéseket.



Az Unreal Tournament 2004 sikeres felbuzdulva újabb csapat alapú harci játék van készülődés, **Beacon Soldiers** néven. A nem túl távoli jövőben két óriásvállalat által finanszírozott hadsereg küzdeleméért (a háborút kibontakozó ok vagy nyolcvan éve feledésbe merült). Az illi zsoldosok azonban nem elégednek meg a fizetéssel, illegális fogadásokat kötnek egymásra és versengenek, ki tud több pénzt összegyűjteni adott idő alatt. A grafikus motort úgy nézzétek, hogy hat éve fejleszték teljes intenzitással.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Kategória: FPS • Fejlesztő: EA LA • Kiadó: Electronic Arts • Honlap: www.ea.com
Megjelenés: 2004. szeptember



A hányatott sorsú Medal of Honor sorozat történetében új fejezet kezdődik, a fejlesztőcsapat osztódása utáni viharok végleg elűtek, most már mindenki gőzerővel koncentrált az új rész, a Pacific Assault őszi megjelenésére. A játék a legjobb úton halad a siker felé, jót tett neki ez a további egy év fejlesztés (a tavalyi E3 után mindenki fogadkozott, hogy egyszerre fog elkészülni a Call of Dutyval, és porig alázta azt).

Grafikailag meglehetősen jól néz ki, a Havok fizikai motor implementálása pedig kifejezetten feldobta a játékmenetet. Sok vita volt egy

évvél ezelőtt, hogy milyen motort is használ a Pacific Assault. Akkor mindenki úgy tudta, hogy a Quake 3 motor igen erősen felturbózott változatát használja, csodálkozott is mindenki a kiszivárgtatott képek minőségén. A készítő legutolsó nyilatkozatában már szó sincs Quake 3 alapokról, állításuk szerint saját motort építettek, mindössze a Havok motor licencét vásárolták meg. A fejlesztők elmondása szerint jó nagy falatra számíthatunk, összesen 35 küldetést kell teljesítenünk a győzelem érdekében. A helyszín a Csendes-óceáni hadszíntér a második világháború idején.



Japánok birodalmi törekvéseinek egyedül az USA szab gátat a térségben, de Pearl Harbor után elszabadul a pokol. A játék elején békésen pihentünk a Hawaii szigetek legnagyobb katonai kikötőjében, amikor minden előzetes figyelmeztetés nélkül lecsapnak a Zero vadászk. Első küldetésünk az egyik hadihajó fedélzetén zajlik, egy légvédelmi ágyú segítségével kell visszavernünk a hajót támadó japán vadászgépeket és zuhanóbombázókat. Ezt követően részt vehetünk a térség összes nagyobb összecsapásában (Guadalcanal, Tarawa).

A Call of Dutytól eltérően most nevesített játékos áll a középpontban, de szemrebbenés nélkül átvették a Call of Duty csapatközpontra megközelítést. Társaink végigkísérnek minket a teljes történeten, de nem szuperhősök. Amennyiben nem vigyázunk rájuk, megsérülnek, és az adott küldetésben nem számíthatunk a támogatásukra. Különösen fontos karakter lett a sanitár, sérülés esetén csak ő tudja ellátni a vérzést, és ismét harcra képes állapotba hozni (a tervek szerint az egészségügyi csomagok teljesen el is tűnnek a játékból). Nagyon odafigyeltek a mesterséges intelligenciára is. Jó példa erre a japán katonák viselkedése: a japán tisztek rendszerint a kőzatonák előtt vonultak személyes bátorságukkal mutatta példát. Elég azonban egy jól irányzott lövés, és a vezető nélkül maradt japán bakák öngyilkos rohamot indítanak az amerikai állások ellen. A kuzdelemben 15 különböző fegyvert használhatunk, de nem kell meglepődni, amikor a japán tiszt samuráj karddal veti bele magát a csata sűrűjébe. Vészesen közelít a szeptemberi megjelenés (az EA-nál nagyon komolyan veszik ezeket az időpontokat), ha minden igaz, akkor a játék egy-két hónapon belül tesztelhető állapotba kerül. A szoros határidő ellenére a fejlesztők még egy játszható demót is összedobnak valamikor a nyár végén.



•



Még semmit nem mutatott fel, ám bejelentette készülő **Dungeons&Dragons** alapokon nyugvó valóságosidejű stratégiáját a Liquid Entertainment. A program kiadója az Atari lesz, és a tervek szerint 2003-ban is a későbbi D&D.

32. hiszen a játékmotortól még semmit nem mutattak fel, annak ellenére, hogy a game allitól már 2003 tavaszra óta készül. Nem is soroljuk az ígéretek, ha lesz mit felmutatni, visszatérünk rá.



án alapuló MMORPG-t, ám idén nagyobb volt a felhajtás, hiszen a **The Matrix Online** előleg a karácsonyi szezonra megjelenik. A Monolith-Warner csapatához nagy utózataskodás után csatlakozott a Söga is, így igencsak impozáns csapat készült nekünk ezt a mégis kicsit félve várt online birodalmat. A TMO természetesen hordozza a világ mindenki számára ismert, kommandókat, a filmbe csatlakozva ludjuk majd megélni, robotok és ügynökök ellen harcolva, küzde az emberiség túléléséért és természetesen Zionért.



FULL SPECTRUM WARRIOR

Kategória: Taktikai akció • **Fejlesztő:** Pandemic Studios • **Kiadó:** THQ

Honlap: www.fullspectrumwarrior.com • **Megjelenés:** 2004 nyár



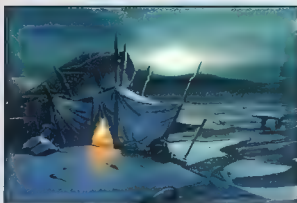
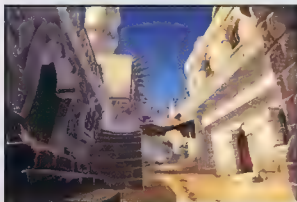
valami új, valami olyan, amit eddig még nem láttunk, és nem próbáltunk ki számtalanszor. A FSW-ban az egyéni hősködés semmit sem ér, csak akkor érhetünk el sikereket, ha a két osztag tökéletesen fedezi egymást, s a csapattagok gondolkodás nélkül megölnék a parancsnokban, és azonnal végrehajtják a parancsot. Abban az esetben, ha hibáznak, valaki megsérül, sőt, ha nem kap idejében megfelelő orvosi ellátást, akkor meg is hal. Ez pedig automatikusan a küldetés felfüggesztését jelenti. Nagyon fontos, hogy a katonák betartsák a bevetés szabályait, mely országonként változó. Abban az esetben, ha egy ellenfél bemenekül egy meszetbe, nem adhatunk parancsot a szent hely szétlövésére, más módszert kell találnunk (senkinek sem hiányzik egy vállási alapokon nyugvó népfelkelés).

Egyedül az irányítás megvalósításában látjuk az egyetlen veszélyforrást, Xboxon állítólag teljesen jól lehet kommandírozni a két osztagot, a PC-s megoldás megismerése még várat magára.

GOTHIC III

Kategória: RPG • **Fejlesztő:** Piranha Bytes • **Kiadó:** JoWood • **Honlap:** www.jowood.com

Megjelenés: 2005



A német fejlesztők nem sokat törődnek a piac igényeivel, hiába kapott mindenhol jó értékelést az angol nyelvű Gothic 2, ok halhatatlannak maradtak, a kiegészítőket csak német nyelven jelentették meg, és eszük ágában sincs angol változatot kiadni. Haragudni azonban nem lehet rájuk, mert ahelyett, hogy a hasukat süttetnék valamelyik trópusi szigeten, ők inkább a Gothic harmadik részét programozzák. Az új részhez új grafikus motor is dukál. A rajongók ugyan megpróbálták rávenni a Piranha Bytes illetékesét, hogy szerezze meg a szintén német érdekletérségi körbe tartozó Far Cry motort, de nem jártak sikerrel, a Gothic III-hoz ők írják a grafikus engine-t, mindössze elenyésző rész épül licenccelt technológiára.

Az első két résztől eltérően a Gothic III-ban nem kezdő karakterrel indulunk kalandozni, de azért superhősrre sem kell számítani. Az ígéretek szerint a játéktér jóval nagyobb lesz, hatalmasabb, mint az első két rész együttvéve. Sok változtatást hajtottak végre a fejlődésrendszeren is, bár az alapok ugyanazok maradtak. A fejlesztés még igencsak kezdeti stádiumban van, nagyon kevés (szinte semmi) info szivárgott ki a történetről, a karakterfejlesztésről és a harcrendszeréről. A Piranha Bytes azonban veterán ebben a szakmában, nem kell féltetni őket, ilyen RPG-ínséges időkben még akár valami igazán nagy dolog is kiúshat a Gothic III-ból.

BROTHERS IN ARMS

Kategória: taktikai FPS • Fejlesztő: Gearbox • Kiadó: Ubisoft

Honlap: www.brothersinarmsgame.com • Megjelenés: 2004. október



A Ubisoft sem maradhatott ki a második világháborús FPS-ek által generált dollármilliókból. Az E3-on bemutatnánk az általuk legrealisztikusabbnak tartott FPS-t, mely a normandiai partraszállás idején játszódik. A fejlesztő az a Gearbox, akinek a PC-s Halo konverziót, a Half-Life Opposing Force-ot, a Blue Shiftet és a Tony Hawk 3-at köszönhetjük. A program megtörtént eseményeket dolgoz fel, de kitalált szereplőkkel. Egy 13 főből álló osztag irányítása szakad a nyakunkba. Az osztag teljesen eltéved az ellenséges vonalak mögött, ilyen körülmények között kell túlélniük nyolc teljes napot. Minden támadást alaposan meg kell fontlunk, szó sem lehet egyéni hősködésekről. Itt nincs egyszemélyes hadsereg, a csapatmunka és a jó vezető elengedhetetlen az életben maradáshoz. A parancsoknak nem engedelmkedő katonák nagy valószínűséggel hamar a fübe harap, ráadásul az egész csapat túlélési esélyeit csökkenti. Egy terület vagy épület elfoglalásakor először is zárótűzet kell zúdítani az ellenséges állásokra. Ennek hatására az ellenfél kétszer is meggondolja, hogy kidugja a fejét a fedezék mögül, sőt nehezebben veszi észre az oldalról közelítő támadó osztagot. Mindkét csapat más fegyverzettel lett felszerelve. Értelmszerűen a zárótűzet biztosító katonáknak nehézfegyverzetet kell a kezükbe adnunk (BAR nehézfegyver), míg a támadók könnyű Thompson géppisztollyal. Garand puskával és kézigránátokkal felfegyverkezve haladhatnak a leggyorsabban. A Brothers in Armsban a fő hangsúly a gyalogsági harcra tevődött, de ez nem jelenti azt, hogy ne lennének benne harckocsik. Irányítani sajnos nem lehet őket, de a Ryan közlegény megmentésében látott csapdákkal semlegesíthetjük ezeket a monstrumokat. Nagyon fontos szerepet kaptak viszont az ellenségtől zsákmányolt nehézfegyverek (MG42), nem lesz könnyű ilyet szerezni, de a saját oldalunkra állítva a túlélési esélyeink jelentősen nőnek. A grafikus motor láttán előedetten csettintünk, jól látszik, hogy ez valami egészen új engine. Első blikkre az Unreal Warfare valamelyik új generációs motorjára tippelünk, erre azért mérget ne vegyetek. A karaktermodellek és azok animációja nagyon szépen ki lett dolgozva, igazi profi munka. A játék bármikor megállítható, ilyenkor egy taktikai térképen gondolhatjuk át újra az eseményeket. A morál igen fontos szerepet kapott a Brothers in Armsban: nem túl megnyugtató, ha egy harctári soktól reszkető társunk fedezi a hátunkat. A morál változása kihat az ellenséges katonákra is, sikeres előretörés esetén a védekező németek egyre idegesebbek lesznek, sőt még az is előfordulhat, hogy egyikük bepánikol, és sorsára hagyja a társait. A munkálatozat egy igazi háborús veterán, John Antal ezredes irányítja, így a realitással nem lesz gond. Az októberi megjelenésig már nagyon kevés idő maradt, ha minden igaz, akkor a béta tesztelesek már a nyár folyamán megindulnak. A Call of Duty kiegészítő igen komoly vetélytársat kapott a Brothers in Arms képében, kíváncsian várjuk, melyik játék kerül ki győztesen az összecsapásból.





HALO 2

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Bungie • **Kiadó:** Microsoft
Honiap: www.bungie.co/halo2 • **Megjelenés:** ?

Az E3-as bejelentés szerint minden idők egyik legjobb FPS-e már idén a boltokba kerül, a Bungie által ígért dátum 2004. november 9. A gond csak az, hogy ez az Xboxos megjelenésre vonatkozik, a Microsoft, jó szokásához híven, még csak említést sem tett a PC-s változatról. Pánkra azonban semmi ok, emlékezzünk vissza az első rész körüli huzavonára, akkor mástől év kellett a PC-s verzió elkészüléséhez (persze azt azért nem szabad elfelejteni, hogy a Halo volt az a játék, amelyikért sokan Xboxot vettek, ezért is csúszott ennyit a „konkurencia”). A második rész minden tekintetben felülmúlja az első, ez jó látható a bemutatott videókon. Szébb, nagyobb, ötletesebb, ráadásul a kicsit elhanyagolt multiplayer részt is teljesen újragondolták. Az egyik legfontosabb újítás az lesz, hogy mindkét kezünkben lehet fegyver. Ezzel a módszerrel iszonyatos tűzerőre tehetünk szert, de lesznek azért hátulütői is. Az újratöltés sokkal lassabb és nehezebb lesz, nem hajgálhatunk gránátokat, a célra tartás kicsit nehezebb lesz. Értelmszerűen a nagyobb fegyverekből (rakétavető, mesterlövész puská) ezután is csak egyet használhatunk, még egy Master Chiefnek is megvannak a maga korlátja.

Az új fegyverek közül három lett bemutatva, de azok igazi csomagok. Végre-valahára felvehetjük az elitek rettegett fegyverét, az energiapengét (kicsit áttervezték, de ettől még ugyanolyan halálos maradt, mint a régi). Iszonyú nagyot sebez, megfelelő technikával azonnal halált okoz. A rakétavető eddig is nagyon erős fegyvernek számított, de pontos célzás nélkül fabatkát sem ért. A folytatásban viszont már célkövető rakétákat lövünk ki, így akít egyszer becélzunk, annak annyi. Szerintem ez a fegyver így kicsit túlságosan is tápos lett, de bízom a fejlesztők kreativitásában (infracsalik), egészen biztosan kitalálnak valami védelmet.

A harmadik fegyver a látszóval felszerelt automata géppisztoly. Nincs ugyan akkor hatósugara, mint a mesterlövészpuskának, de középtávrá még így is kiváló. Közelharcban hármassorozatokat ad le, ennyi pont elég egy mezei gruntnak. Fontos újítás továbbá a járművek sérülésének lemodellezése. Az első részben a Warthog teljesen sérthetetlen volt, most viszont néhány



rakétalátallót darabokra robban, sőt távcsöves puskával még a kerekert is kilőhetjük. A sérülésmodell az idegek felderítőjén, a Ghoston is bemutatják. Itt a szárnyakat vették célba, ezek több darabban törtek le szép fokozatosan. Kis idő múlva a gép oldalra billent, majd óriási robbanás kíséretében darabokra hullott.

A legnagyobb siker mégis a gépeltérítés aratta: megfelelő időzítéssel a Ghost nyergéből lerúghatjuk a Covenant elitjét, és átvehetjük a helyét.

Nem árt azonban észben tartani, hogy ezt a trükköt ők is ismerik, és a Halo mesterséges intelligenciáját ismerve gyakran számíthatunk hasonló trükkökre.

A Halo 2 iszonyú nagyot fog szólni ismét, csak gratulálni tudok a Bungie-nak a három éves munkához. Nagyon remélem, hogy a PC-s portolás párhuzamosan folyik az Xboxos fejlesztéssel, és nem kell ismét mástól éven keresztül várnunk.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Kategória: GTA • Fejlesztő: Rockstar North • Kladó: Rockstar • Honlap: www.rockstargames.com/sanandreas/ • Megjelenés: ?



varnak a nyakába, s innentől törvényen kívüliként már nincs jó megoldás – összetobozva a régi bandát az ellefedni vágyott módszerekkel a part urá- vá kell válnia, ha életben akar maradni. És ebben az új, sötétebb, komolyabban hangvételű, ám a gengsztervilágot bemutató szatirikussággát továbbra is megtartó GTA-ban a part tényleg a nyugati partot, és nem egy város kikötőjét jelenti. Sokan próbálták megtipelni, hogy San Andreas vajon San Franciscót (az első rész San Andreasa és a név alapján a legtöbb esély erre mutatkozott), Los Angeleset vagy Las Vegasat takarja-e, a válasz azonban meg- hökkentően: egyiket sem. Majd még mehökkentőbben: mindhármát! San Fierro, Los Santos és Las Venturra egyenként Vice City-méretű városai fokozatosan válnak elérhetővé a játékból különböző hangulatot és játékmenetet nyújtva, a közöttük lévő út pedig hegyekkel, tanyavidékkel, sivataggal végig beautózzható, és várhatóan kül- detések is szőlitanak majd erre a távolról sem elhagyott területre! A rengeteg be- lülről is körbejárható épülettel együtt a játéktér így az eddigiek 4-6-szorosára fog nő- ni. San Andreas neve gyakorlatilag Kaliforniáéval egyenlő – ez igen éles válasz a Driv3r hívására.



PlayStation 2 már két éve is túlkoros volt ahhoz, hogy szép portokat adhasson a PC-nek – csak azt saj- nálhatjuk, hogy a Microsoft nem tudott többet fizetni a névért a Sony-nál. A játékmenet finomítását sze- rencsére nem tudja ilyesmi kordában tartani. Az új részben a küldetések főhősünket fejlődéssel is hono- rálják, akit azonban le is építhetünk, elhízhatunk, ha az ezentúli a létszükséglettel való kajából többet tö- munk magunkba, és mellette kevesebbet mozgunk a kellenénél. Ennél a pontnál hajlamosa váltam azt gondolni, hogy a Rockstar a szokásosnál is viccesebb kedvében van, az azonban, hogy bandánkat ösz- szetobozva közösen cirkálhatunk az utakon, a küldetések között pedig kelő ügyességgel villákat, bankokat, étter- meket rabolhatunk ki, már ismét hihetően hangzik. A megoldás feltételez némi mesterséges intelligenciát is, melynek a GTA sorozat eddig teljes egészében híján volt. A következő részben mindenki mindent életszerűbben fog csinálni, a civilek fejében az eddigieknél hat- szor több szöveg fog lapulni, mellyel akár egy óráig is képesek szóval tartani egy má- sik civilt, mindez pedig a teljesítményünkhez idomuló nehézségi szint koronázza majd meg.



adni a termékét, nekik pedig ilyesmire már nincs szükségük. Ami a zenét illeti, a hip-hop és az r'n'b fog dominálni, jó kapcsolatot ápolnak a Cypress Hill-el és Ice Cube-bál, de a GTA-k eddigi változatosságát eszükben sincs a nekik emelt oltáron feláldozni. Szűkre szabott, abszolút exkluzív előze- tünkbe ennyi fér! – ha fanatikusok vagytok, elkezdhetitek álmatlanul várni a jövő ilyenkorát. Ha nem, akkor is tudjátok már, hogy csatlósádtól tartani alap- talan.

Íme az információk a legnagyobb olyan névről, melyről pár hete még nem tudhattunk semmit. A GTA sorozat új felvonásában a '70-es éveket célzó találgatások helyett mindössze a '90-esek ele- jére ugrik vissza, a gettók ban- daháborújának közepébe. Főhő- sünk, a végre fekete bőrű Carl Johnson ötödik éve menekült ki szülővárosának kilátástalanságá- ból, de anyja halálának híre haza kell tér- nie. Fogadasként korrupt rendőrök gyilkosságot



A Rockstar csapata digitális kamerák hadával a szeme előtt járta be a három városat a lehető legtekintélyesebb hangulat-átültetés érdekében, az igazi eredményhez azon- ban az eddigieknél felkészültebb grafikus motor is szükséges. E téren csak a már unalomig ismert valósidejű tükröződést, -árnyalást

technikai áttörésként puffogatni pró- báló sablonszöveget hallhattuk. A



technikai áttörésként puffogatni pró- báló sablonszöveget hallhattuk. A megoldás feltételez némi mesterséges intelligenciát is, melynek a GTA sorozat eddig teljes egészében híján volt. A következő részben mindenki mindent életszerűbben fog csinálni, a civilek fejében az eddigieknél hat- szor több szöveg fog lapulni, mellyel akár egy óráig is képesek szóval tartani egy má- sik civilt, mindez pedig a teljesítményünkhez idomuló nehézségi szint koronázza majd meg.

A rengeteg új közlekedési lehetőségből egyelőre a hihetetlenül hiányzó biciklit fed- ték fel, a fegyverekről pedig még ennyit sem tudhatunk, hacsak azt nem, hogy a célzórendszert a Manhunt mintájára átdolgozzák (ez baj). A szinkronhangokat azért tartják titokban, mert a konkurencia az 5 mintájukra számlalmanas ezzel próbálja el- tartják titokban, mert a konkurencia az 5 mintájukra számlalmanas ezzel próbálja el-

[illegible]

David W. Bradley, akinek legutóbbi munkáját a **Bungeon** Lords of the Sea címmel ismerhettük meg, bizonyára minden rajongó alig várja, az E3 bemutatja igazolta, az a program nem lesz klasszikus RPG, mindegy az akcióra helyezték a hangsúlyt.

Nem lesz szükség inventory böngészésre vagy
ilyesmi, minden infót megtalálunk majd a
képernyőn és mehet a hent, egyjátékos mód-
ban akár 40-50 órán át.

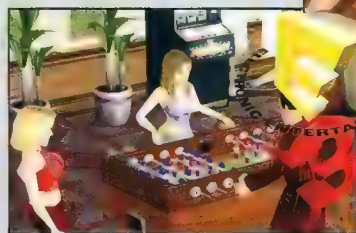


PLAYBOY: THE MANSION

Kategória: életszimulátor • **Fejlesztő:** Cyberlore • **Kiadó:** Arush Entertainment
Honlap: www.arushgames.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Úgy tűnik, egyre több és több életszimulátor kerül a játékpiaira, és ezek közül egyre több hajlik az erotikus tartalom felé. A Cyberlore a Gansberry motorját használó Playboy: The Mansionnel próbál majd betörni a nagyközé, és reményei szerint adu ászként tartja kezében a Playboy alapítójának, Hugh Hefnernek a nevét. A játékos az ő szerepében kell, hogy kiéltse bízalmát, méghozzá kétféle

Az egyikben (küldetés mód) tucatnyi küldetössorozatot teljesítve játszhatjuk végig Hef-



ner karrierjét, ami nagyjából ötven évet fed le. Míg a másokban (birodalom mód) szabadon próbálghatjuk bontogatni szárnyainkat egy teljesen eredeti, saját birodalom felé.

Mit is jelent mindez? Playboynak lenni életstílus, ki kell alakítanunk hírnevünket, elindítani magazinunkat, és kastélyunk idővel a társasági élet központja lesz.

Míg a játék kastélybeli rétege erősen a Sims sorozatra hajaz (a 3D megjelenítésű épület hat „zónájában” tevékenykedhetünk), a menedzsment rész egészen érdekes, új dolgokat kínál. Itt irányíthatjuk ugyanis lapunkat, melynek szerkesztéséhez figyelembe kell vennünk a demográfiai információkat, hogy tudjuk, olvasóinkat mi érdekli. Amint ez kiderül, szerény csapatunk megfelelő tagjait rá kell mozdíthatunk az ügyre (fotósok, asszisztens, szerkesztők), és természetesen szükségünk lesz csinos modellekre is, hogy a lapot dekoratívvá tegyük.

Lapunk sikeréhez azonban nem elég a jó tartalom, saját hírnevünket is folyamatosan ápolnunk kell, így rezidenciánkon rendszeresen partikat kell csapnunk, és ekkor a játékosnak ügyelnie kell, hogy minden vendég meckapja, amire vágyik, mert ha nem, a rendezvény balul sült el.

A játékosok kezébe kerül a nyuszilányok fotóinak elkészítése is, a felkért modellek kívánságaink, „rendezői utasításaink” szerint nekünk pózolnak majd a műteremben, és nekünk kell kiválasztanunk a magazinba kerülő képet is.

A több platformra is megjelenő program PC-s verziója valószínűleg 18+, azaz mature besorolást kap majd, mert lesz benne kendőzetlen meztelenség, sőt erotikus tartalom is.





AXIS AND ALLIES

Kategória: RTS • Fejlesztő: Timegate • Kiadó: Atari • Honlap: www.timegate.com • Megjelenés: 2004 vége



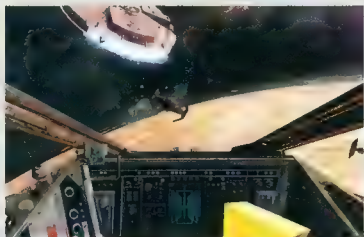
A Timegate fejlesztőcsapat követte el annak idején a Kohan sorozatot, de a fantasy világ nem hozta meg számukra a kellő hírnevet és elismerést. Körbenéztek tehát a piacon, és megállapították, hogy bár Nilust lehetne rekeszteni a második világháborús témájú stratégiai játékokkal, még mindig ezekből lehet a legtöbbet eladni. Összeültek tehát az Atarival, megszerezték a népszerű Axis and Allies táblás játék számítógépes jogait, licencceltek egy pofás 3D grafikus motort, majd nekiláttak az Axis and Allies fejlesztésének. A képeket megnézve láthatjuk, hogy itt bizony nem akármilyen grafikáról van szó, ebből még egy igen jó játék is kisülhet. Úgy látszik, 2004-ben minden stratégiai játék egyaránt tartalmaz körökre osztott stratégiai részt és valós idejű harcot (Thrones and Patriots, Imperial Glory, Battle for Middle-Earth). A térképen a Risk szabályainak megfelelően mozgathatjuk az egységeinket, itt dolgozhatjuk ki a stratégiánkat. A valós idejű csaták levezénylését rábízhatjuk a számítógépre, de csak magunkat hibáztassuk, ha a harc balul üt ki. Meglepő módon ebben a játékban újra visszatér az erőforrások gyűjtögetése, a pénzen kívül még lőszert és olajat is birtokolnunk kell a háború megnyeréséhez. Kezddéskor a térkép topográfiája adott, mindössze az ellenséges városok és egységek helyzetét kell felderítenünk. Az épületeink nagy része mozgatható, egyetlen gombnyomás után átköltöztethetjük az egész bázist a térkép egy jobban védhető pontjára. Ütközben azonban az épületek jóval sérülékenyebbek, elég egyetlen kőszuahanóbombázó, és máris kész a baj. Az autentikus földi egységek mellett korhű haditengerészet és légiő is a rendelkezésünkre áll a csatákban.

A fejlesztők a játék legnagyobb erényének a mesterséges intelligenciát tartják, állításuk szerint a kézigiránattal felfegyverzett gyalogosok a támadó páncélosokat nem gyenge puskalövésekkel, hanem pontos gránátdobásokkal igyekeznek megállítani. A támadás esetén automatikusan hasra vágják magukat, fedezőket keresnek, és viszonozzák a tüzet. A csapatokat irányító tábornokok sikeres akciók után tapasztalati pontokat kapnak, szintlépés után megkülönböztetett támadásokat vehetnek igénybe. A játék összesen 24 küldetésből fog állni, ebből 12-t a szövetségesek 12-t a tengelyhatalmak oldalán kell teljesítenünk. Az angol-amerikai-orosz szövetség támogatásával a valós történelmi eseményeket élhetjük át újra. A másik oldalon viszont (Németország, Japán) alternatív, „mi lett volna ha” történelmet hozhatunk létre, amelyben a német hadvezetés szarvashibáit nem követik el. Nekünk ez a rész tündt igazán izgalmasnak, régóta várunk már egy Panzer Generalhoz hasonló játékot, amelyben az öntelt jenkit a saját kontinensükön szorongathatjuk meg. Az Atari támogatásával az Axis and Allies egész jó eséllyel indulhat az év végi nagy hajrában, reménykedjünk benne, hogy a gyűjteményünk újabb nagyszerű stratégiai játékkal gyarapszik.





SWG: JUMP TO LIGHTSPEED



Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Sony • **Kiadó:** LucasArts
Honlap: www.starwarsgalaxies.com • **Megjelenés:** 2004 ősz

A LucasArts első MMORPG-je meglehetősen döcögősen indult, de a fanatikusokat ez nem nagyon zavarta. A játékosok minden apróságnak tudtak örülni, de amikor az első járművek megjelentek, valódi néppönnyel tört ki. Az E3-on aztán robbant az igazi bomba, bemutatták a régóta várt kiegészítőt, mellyel végre mi is részesei lehetünk a Csillagok Háborúja világ alapját képező űrharcoknak. Hihetetlen érzés lesz olyan űrszecska közepébe csöppenni, ahol egyszerre több száz X-Wing, Y-Wing, TIE Fighter és Interceptor kergeli egymást önfeláldat. A készítő 15 különböző űrhajótípust ígérnek, ebben egyaránt lesznek vadászgépek a Lázadók, illetve a Birodalmiak oldalán, YT-1300-as teherhajók, Hutt csempészhajó, Z-95 Headhunter. A nagyobb hajókról (Nebulon B fregatt, csillagromboló, szuper-csillagromboló) egyelőre nincs hír, de köve hisszük, hogy kihagyják őket a kiegészítőből. A Jump to Lightspeed révén a világ két új játszható karakterrel, négy foglalkozással (pilóta, hajókészekedő...), 10 űrszektorral és 100 vadonlat új küldetéssel bővül. Sokan tartottak az irányítástól, az utóbbi években valahogy kimentek a divatból azok az űrszimulátorok, ahol a jó botkormányon és a játékos ügyességén múlt a küldetés sikere. Szerencsére most visszatérnek azok a régi szép idők, valós időben robbanthatjuk apró darabokra kedvenc X-Wingünkkel a birodalmi vadászgépeket. Az meg már csak hab a tortán, hogy a vadászgépek bizonyos szint elérése után továbbfejleszthetők (asztrómekanikus droidot vehetünk hozzájuk, lecserélhetjük a hajtóműveket, erősebb lézergyárukát pakolhatunk rájuk stb.). Lehet, hogy ez a kiegészítő azokat is rászoktatja az MMORPG-kre, akik eddig sikeresen távol tartották magukat ettől a műfajtól?

COLIN MCRAE RALLY 05

Kategória: autószimulátor • **Fejlesztő:** Codemasters • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.codemasters.co.uk • **Megjelenés:** 2005

Jövőre jön a 05-ös sorszámot viselő Colin, ahol immáron kilenc ország (Németország az új helyszín) összesen 76 gyorsaságiján teregethetjük a 34 autót egyikét. A játék gerincét a karrier mód alkotja majd, ahol egy jól felépített pontrendszer segítségével haladhatunk egyre feljebb a ranglétrán, egészen a végső megmérettetésig. A karrier mód elején mindössze öt autó áll rendelkezésünkre, de ahogy haladunk előre, úgy bővül a jármű-választékunk. Továbbra is marad a három nehézségi fokozat, igaz a legnehezebbet ismét csak hosszú esték eseménygazdag menetel után érhetjük el. Másik fontos rész a négykerék-meghajtású bajnokság, ahol a 04-es részhez képest sokat javított MI ellen kell majd versenyeznünk. Az újdonságok között találhatjuk még a változó időjárást és napszakokat, a feluningolt grafikus motort, az átszabott menüszerkezt és a finomított fizikát. A tesztelés teljesen külön egységet képez, ebben a részben immáron minden autónkhoz kellően elnyernünk az új fejlesztéseket, tehát az sem kizárt, hogy délutánokon keresztl csak tuningolni fogjuk a kocsikat. Az útmenti póznák végre meghajolnak autónk súlya alatt, a kerétek bedőlnek, a kőcsoportok pedig kellően megdobják majd a uA sorozat projektvezetője szerint ez lesz az utolsó „rohammunkában” készülő epizód, a következő sorszámot előreláthatólag 2006. végén biggyeszthetjük a McRae név mellé, melyben kardinális változtatásokat terveznek.





O-DAY

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Digital Reality • **Kiadó:** MonteCristoMultimedia • **Honlap:** www.montecristogames.com • **Megjelenés:** 2004. július

A Digital Reality fejlesztésében készülő „O-Day”-ben a normandiai partraszállás előzményeit és az utána következő hadműveleteket játszhatjuk végig, a Szövetségesek oldalán. 12 egyjátékos küldetésen keresztül terelgethetjük csapatainkat, a küldetések történelmi hitelességét korhű archív felvételeken is végigkísérhetjük, ráadásul még veteránok beszámolóit is megnézhetjük. Ellenfeleink között lesz a kegyetlen Panther tank és a félelmetes hírvíró Kírálytigris is, viszont akár ezeket a páncélosokat is elfoglalhatjuk aknavető gyalogosaink vagy lángszórós tankjaink (Churchill Crocodile) szakszerű alkalmazásával. Kiképzett utászainkkal aknákat helyezhetünk le az átvonuló ellenséges páncélosok elé de akár stratégiai kulcsfontosságú építményeket (hi-

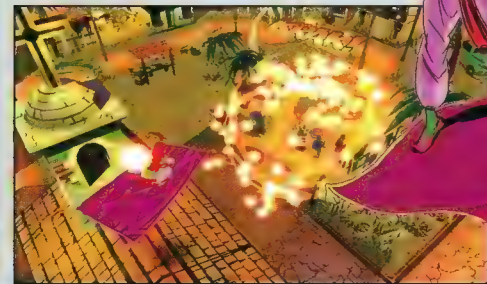


dak, raktárak, egyéb épületek) is aláaknázhathatunk és felrobbanthatunk. A játék első felében 1944. június 6-ának történéseit élhetjük át, ahol fontos szerepet kapnak az ellenséges vonalak mögé dobott ejtőernyőseink. Az első fejezet a partraszállásban csúszosodik ki, a második hadjárat a németek fokozatos visszaszorításáról szól majd, míg a harmadik kampányban a német ellentámadás felőrése lesz a feladatunk. Többjátékos módban 8 játékos játszhat egymás ellen a három játékmód egyikében (CTF, DM vagy Hódítás), akár ugyanazt a felet választva. Hódítás módban érdekesség, hogy a zászlók megfelelő ideig történő megtartásakor a játékos dönti el, hogy milyen egységeket kár erősítésként, ezzel sokkal nagyobb taktikai szabadságot kap!

FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH

Kategória: akció • **Fejlesztő:** Irrational Games • **Kiadó:** ?
Web: www.irrationalgames.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Az ausztrál Irrational Games szuperhőskére épülő játéka bármilyen ötletes is volt, nem lett kasszasiker. Ez azonban nem vette el a fejlesztők kedvét, lecserélték a grafikus motort (az a Gamebryo hajtja, amit Sid Meier's Pirates! feldolgozása is használ), új szuperhőskéket és gonoszokat vettek elő, majd egy ötletes húzással az egész szuperbagázst visszaküldték egy alternatív múltba a náciak ellen. Az történt ugyanis, hogy a náciak az X energia sikeres felhasználásával megfordították a világháború menetét. Ebben az új világrendben a németek abszolút hatalommal rendelkeznek, ezért kellene a szuperhősök, hogy rendbe tegyék az elbaltázott



történeket. A grafika mellett a legnagyobb fejlődésen a karakterek mesterséges intelligenciája esett át, azok a szereplők, akikre éppen nem tudunk odafigyelni, nem fognak tétlenül állni, a képességeiknek leginkább megfelelő tevékenységgel elfoglalják magukat. Támadás esetén önállóan aktiválják a védelmüket, sőt korlátozott mértékben ellentámadást is végrehajtanak. Mindenki sokkal önállóbb lesz az új részben, de csak módjával, nem fordulhat elő, hogy a fizikailag gyenge, de mentálisan erős szuperhős egymaga lerohanja a fél német hadsereget.



Az oroszoktól lenyúlt T-34-es harckocsi tanulmányozása után már nem is tűnt annyira féltelmesnek.

A hid túl messze volt, szerencse hogy nem értünk oda idejében.

CODENAME: PANZERS

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: CDV • Fejlesztő: Stormregion • Web: www.panzers.de



• Három nagy hadjárat (német, orosz, angol) a második világháborúban.

• Közel 100 autentikus harcjármű.

• 100+ óra játék, 30 küldetés.

Arena:



Mindig is örömmel mutattunk be magyar fejlesztők által készített játékokat, különösen akkor, ha olyan játékok tesznek le az asztalra, amelyet óriási várakozás előz meg. A CDV gondozásában megjelenő Panzers ebbe a kategóriába tartozik, az első képek megjelenése óta hatalmas a felhajtás körülötte, sokan a kiadó zászlóshajójának tartják, ettől a címtől remélik a gyengélkedő CDV talpra állását. A Viharzarokból érkezett fejlesztőknek nem ez az első munkájuk, 2001 végén már megleptek minket a S.W.I.N.E.-nal. Akkor azonban a siker elmaradt, a kritikusok és a játékosok nem igazán tudták beleélni magukat a disznók és a nyulak gyilkos küzdelmébe, pedig a grafika és a játékmenet egészen szenszációs volt már akkor is (még három évvel a megjelenés után is megállja a helyét a mezőnyben). A Codename Panzersnek azonban minden esélye megvan arra, hogy revansot vegyen, és ismét sokadszorra is reflektorfénybe állítsa a magyar játékfejlesztést.

Achtung Panzers! A magyar fejlesztők jövőtől a végleges változatot már a boltokba kerülés előtt egy hónappal kipróbálhatjuk. Megtűnt, hogy a Panzers először a német piacon fog megjelenni, ezért csak a német változattól tudtuk adni teszt példányt. Ez bizony okozott némi fennakadást, mivel a német nyelvű kiadás erősen kihívásokkal küszködik (leragadtam a bohó idiókóromban megtekintett német nyelvű oktató és természetfilmekben elhangzott: „oh ah na ja gut ich spritzen“ kifejezéseknél, de ezeknek érthető módon most nem vettem használt). A nyelvi akadályok ellenére azonban sikerült végigjártatni a játékot, és annak ellenére, hogy a kerettörténet apró részletei kimaradtak az életemből, bátran állíthatom, hogy a Codename Panzers grafika és játékmenete minden tekintetben felveszi a versenyt a nagy kiadók által több millió dollárral megtámogatott vetélytársakkal.

DVD
ROM

- Jávítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csajás
- Animáció
- Vágatlan

Mint minden valamirevaló II. világháborús játékban, ebben is a német hadjárat lett leginkább kidomborítva. Ez a leghosszabb, és véleményem szerint itt a legizgalmasabb is. A cselekmény 1939-ben Lengyelországban kezdődik, ahol a fürgé német Panzer II-esek szinte néhány nap alatt lerohanták az egész országot. Ezután szép sorban végigmegyünk a nagyobb (és alkeves) német ütközeteken. Villámháborús stratégiával elfoglalhatjuk Franciaországot, tagjai lehetünk a Krétát elfoglaló légi deszant hadosztálynak, harcolhatunk Jugoszláv partizánok ellen, de ott lehetünk a Szovjetunió ellen indított támadásnál is. Az utolsó küldetésünk a háború fordulópontjának tartott Sztálingrádban zajlik, ahol meg kell védenünk a kulcsfontosságú területeket az egyre erősödő orosz támadásoktól. A második hadjáratban egykori elvtársainkat, az oroszokat irányítjuk. A szovjet harckocsizó-hős a Nagy Honvédó Háború kezdete óta



szolgái a Vörös Hadseregben, és német kollégájához hasonlóan az összes nagyobb ütközetben részt vett (kurszki katlan, Sztálingrád visszafoglalása, Budapest ostroma, a Balaton környéki harcok, Berlin ostroma, a Reichstag elfoglalása). Utóljára maradtak az angol-amerikai szövetséges erők, ők a normadial partaszállításnál lépnek színre. Itt azonban még meglehetősen könnyű dolguk volt (kivéve azoknak, akiket az Omaha partra soroltak ki), ezután a Londont rettegésben tartó V2-es silók likvidálása jön, majd az utolsó nagy német offenzíva, az ardenneki ellentámadás jön (ebben a küldetésben egy üzemanyagraktárt kell megvédenünk a frontvonal mögött; aki láttá a Halál 50 órája című filmet, az nagyjából el tudja képzelni az egész csata hangulatát).

A küldetések teljesen lineáris rendszerben követik egymást, sajnos nincs egyetlen elágazás sem (ezen a téren még mindig a Panzer General első része az etalon, abban, ha eléggé hatékonyak voltunk, akkor bizony jutalmul további csatákat vezényelhettünk le). Nincs mód a történelem megváltoztatására sem; akármilyen teljesítményt nyújtunk a németekkel, a vörös zászló akkor is kikerül a Reichstag homlokzatára. Az elsődleges célpontok mellett lehetőségünk nyílik másodlagos, illetve rejtett küldetések végrehajtására is, persze további presztizspontok fejében. Ezeket a pontokat a küldetések közben megjelenő vásárló

képnyomán költethetjük el, itt szerezhetünk be új egységeket vagy cserélhetjük le az elavult felszerelést.

Haditechnika felsőfokon. A második világháborús stratégiai játékokban jobbra a német haditechnika van leginkább kiemelve, az orosz, illetve az angolász egységek a háttérbe szorulnak. A Panzersben szerencsére ez nem így van, ebben a három nemzet egészen jól ki lett egyensúlyozva. A hadjáratok kezdetén még csak a könnyű tankok és mezei gyalogosok játszanak szerepet, de ahogy meggyünk előre az időben, az egyre jobb és halásabb egységek úgy válnak elérhetőbbé.

Érdekes módon a németeknél még mindig a Tigris a legerősebb egység, nincs lehetőségünk kipróbálni sem a Párducokat, sem a Királytigriseket (történelmileg ez így hiteles, hiszen az első Párducok a kurszki csatában mutatkoztak be 1943 nyarán, míg a Királytigrisek bő egy évvel később, 1944 májusában estek át a tüzkeresztisegén). Orosz oldalon a legendás T-34-esek (a Négy pánccalos és a kutya sora zatra emlékszik még valaki?) és az IS-II neheztanik az igazi sláger, ezek minden tekintetben felveszik a versenyt a német gépekkel. Ezt a fejlesztők is szeretnék volna még jobban kiemelni, hiszen a német oldalon lesz egy olyan küldetés, melyben egy gondatlanul magára hagyott T-34-es harckocsit kell ellönnünk a részeg orosz legénységétől. Az angolász oldalon az unalomig ismert Sherman és Firefly harckocsik mellett megismerkedhetünk az amerikai válasszal a Tigrisre, a Pershing nehéz harckocsival. A pánccalosok mellett természetesen

az önjáró lövegek is fontos szerepet kaptak, ami igazságon ki lett domborítva, és nagyon jól lehet őket használni (Bison, ISU-122, M3 Priest). Nem maradhatott ki a lövészutánpótlást szállító és a ja-



vító kocsi sem, ezek is megtalálhatók mindhárom oldalon. Ezek automatikusan javítják a sérüléseket, foltozzák a pánccélatokat (a játék külön számolja az első, a hátsó, illetve az oldalas pánccélat vastagságát). A szervizkocsik javítják az aknamezőn leszáradt láncfalpakat is. Kicsit háttérbe szorultak viszont a vonatöltő igénylő ágyúk, légvédelmi ütegek és tankelhárító lövegek, ezek szállítása és hadrendbe állítása nagyon időigényes, a Panzeris nem az a játék, amelyikben ennél időnk lesz pococsolni. Ráadásul nincs is sok értelme, mivel az önjáró lövegek sokkal jobban megfelelnek az adott célknak. Az ágyúk kezelőszemélyzetét ki tudjuk löni, így lehetőségünk lesz elfoglalni azokat.

A légiőrs szerepe alaposan meg lett kurtítva, a gépek küldetésenként csak korlátozott számú bevetést képesek végrehajtani. Kiküldhetünk felderítőgépeket a frontvonal fölé, elrendelhetünk szőnyegbombázást, bavehetünk zuhanóbombázókat (ezek a semmiből tűnnek fel hirtelen, és álló célpont ellen 100%-os a találati arányuk), sőt akár még ejtőernyősöket is ledobhatunk az ellenséges vonalak mögé. Korlátozott számban tűzérségi támogatást is kérhetünk a térkép bármely pontjára.

Gyalogság egyenlő ágyútöltelék? A Code name Panzers egyik igazán nagy erőssége a gyalogosok megfelelő használata. Kevés olyan stratégiai játékkal találkoztam, amelyikben ilyen ötletesen oldották volna meg a másfél értékelésnek tartott gyalogosok alkalmazását. Kilenc eltérő gyalogos közül választhatunk (szanitéc, lóvész, gépfegyveres, vezető, ejtőernyős, lángszórós, nehézgéppuskás, pánccélkiűs, aknavető), kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy ezek megfelelő





alkalmazásával a legtöbb pálya páncélos támogatás nélküli is teljesíthető. Néha már úgy éreztem, hogy a gyalogság túlságosan is erős lett, hiszen négy-öt csapat mesterlövész párosítva három-négy páncéltörő egységgel szinte legyőzhetetlen. Ha ehhez még hozzávesszük azt, hogy elfoglalhatják az épületeket, és fedezékből támadnak, akkor ez az érzésünk még inkább erősödik. A házakban megbújó gyalogságot nemcsak az épület lerombolásával füstölhetjük ki. Nincs más dolgunk, mint beküldeni oda egy gyalogos osztagot, amelyik kitakarítja nekünk az épületet (értelmeszerűen a gépfegyverek ellen ne az aknavető gárdát küldjük be). Ilyenkor az épület tetje „eltűnik”, és megjelennek az odabent harcoló egységek. Külön ki kell emelni a páncélosok rémálmat, a lángszórós egységeket. Amellett, hogy közelharcban lazonyú sebész képesek okozni, a harckocsik páncéltáráit is fel tudják hevíteni oly mértékben, hogy azt a kezelőszemélyzet már ne bírja tovább. Ilyenkor a tank vörös színben pompázik, és míg nem csökken meg-

fele hőmérséklet alá, nem is foglathatjuk el. Sajnos az elfoglalt páncélosokat csak az adott pályán használ-

Michael Wittmann (1914-1944)

A második világháború legnagyobb páncélos hőse. Hihetetlen bátorsága elismeréseként megkapta a kardokkal és tölgyfalmakkal ékesített lovagkeresztet. Annak ellenére, hogy az SS Wallen egységében szolgált, barátai és ellenségei egyaránt elismerték képességeit. Nem volt néci, egyszerűen tette a dolgát, mint katona. Jól példázta emberiségét, hogy az orosz fronton parancsot adott az embereinek, hogy a saját takarójukkal olták el egy kilőtt orosz páncélos legénységének égő ruháját. Háromszor volt az orosz fronton, az első hadjáratban (1941-42) egy Stugli-as páncélos vadászal kísérlette meg az orosz T-34-es harckocsizók életét. Sikeres elismeréseként 1942-ben hat hónapos kiképzésen vehetett részt, melyen elsajátíthatta a legendás Tigris harckocsi irányításának minden fortélyát. A képzésnek jó hasznát vette, az új páncélosal elképesztő sikereket ért el az oroszországi sztyeppéken. 1944-ben áthelyezték a nyugati frontra, Normandiában. Itt érte el legnagyobb diadalmát, egyetlen csatában 21 szövetséges harckocsit semmisített meg. A vég 1944. augusztus 8-án érte utol, még tisztázatlan körülmények között. Bár sok szövetséges harckocsizó szeretett volna begyűjteni Wittmann alkalmát, de egyik sem tudta hiteit érdemlően azt bizonyítani. A legvalószínűbb az, hogy egy Hawker Typhoonról kilőtt rakéta találta hátulról telibe a páncélist, majd a detonáció ereje belöbbantotta az üzemanyagot, és felrobbantotta a páncélos löszerkészletét. Ez okozhatta a torony leszakadását és az személyzet halálát. Wittmann és legénységét Normandiában, egy német katonai temetőben helyezték örök nyugalomra. Mindössze harminc éves volt.

hajtjuk, nincs lehetőségünk továbbvinni azokat a későbbi misztériókra.

A tapasztalati rendszer egészen jól ki lett találva, nem a techni-

ka, hanem az őt kezelő személyzet fejlődik harc közben (ezért nem katasztrófa, ha valamelyik harckocsi megsemmisül, mert az utolsó pillanatban a kezelők elhagyják a járművet). A tapasztalati szint emelkedésével az adott egység által okozott seb-

zés nő meg. A gyalogosainkat bevetés előtt még különböző extra felszereléssel is elláthatjuk, persze külön presztízspontokért. A kisebb folyók leküzdése érdekében vihetek magukkal gumicsónakot, vételezhetnek kézigránátokat vagy robbanóanyagot, a mesterlövészek vihetnek magukkal távcsövet, harckocsi-aknákat telepíthetünk, aknakereső műszerrel felderíthetjük az ellenséges aknamezőket, de akár még motort kottelókat is vételezhetünk az ellenséges páncélosok leküzdésére.

A tapasztalt egységek hallás után képesek azonosítani a takarásban lévő ellenség típusát (kis ikon jelzi a harckocsikat, a gyalogosokat és az egyéb járműveket), ez nagyon fontos információ. Amennyiben harckocsi közelít, és nincs a környéken páncéltörő, akkor jobb, ha visszavonulunk. Szakaszunk összehállításának nemcsak a rendelkezésre álló presztízspontok mennyisége szab határt, legfeljebb 25 egység szolgálhat alattunk egyszerre (ezen belül a páncélosok és a lövegek száma külön korlátozva lett).

A Gepárd ereje. Sajnos manapság egyre inkább a kúlaak határozza meg első lépésben, hogy a vásárlók melyik játékot veszik le a polcra.



Jól tudták ezt a Stormregion fejlesztői is, ennek érdekében a maximumot hozták ki a Gepárd grafikus motorból. A harckocsik és a gyalogosok kidolgozása mestermunka, de ez a S.W.I.N.E. után el is várható. A program teljesen 3D, egészen közelről is látszhatunk, bár ilyenkor csak egyetlen harckocsi látszik a képernyőn, ami azért eléggé megnehezíti a játékmenetet. Kedvünk szerint forgathatjuk minden irányba, de igazán sok értelmet ennek sem látom (nem emlékszem olyan RTS-re, amelyikben a fejlesztők tényleg kihasználták volna ezt a lehetőséget). Nagyon bejött viszont az időjárás lemodellezése. Az egyik pillanatban még



Német T-34-es?

A T-34-es orosz harckocsik megjelenése sokkolón hatott az előrenyomuló német csapatokra. Az 1940-ben hadrendbe állított harckocsi minden tekintetben verte az akkori német páncélosokat (páncélt, tűzér, előállítás költsége). A német offenzíva során azonban a megsemmisítő rengeteg ilyen harckocsit zsákmányolták, melyeket aztán előszeretettel állítottak hadrendbe, immáron a kézzel ellen. A '41-től '43-ig tartó időszak alatt a németek mintegy 300 harckocsit hasznosítottak, ezek közül sok még a '45-ös németországi harcok során is aktív szolgálatot teljesített. Kezdetben azonban gyakran előfordult, hogy a sejt páncélosok kódták ki azokat a harckocsikat, mivel bevett gyakorlat volt akkoriban, hogy a jellemző színeit látván azonnal tüzeltek, és csak aztán nézték meg a feltett jelzéseket. Ennek elkerülése a toronyra hatalmas vaskereszteket vagy horogkereszteket festettek, sőt ezek a jelzések még a páncélos tetőjére is felkerültek, mint egy figyelmeztető és a Luftwaffe pilótáinak, nehogy lebombázzák őket.

gyönyörűen sötét a nap, aztán hirtelen beszünt minden, majd egy pillanatra olyan zápor kapunk a nyakunkba, hogy szinte semmit sem látunk a terepből. Nagyon hangulatosra sikerült a havas pályák is (Budapest felszabadítása-elfoglalása, nézőpont kérdése az egész), itt néha sűrű gomolyog a köd, máskor meg szép csendesen hull a hó.

A páncélosok láncfelpont nemcsak nyomot hagynak a hóban, de még a finom porhót is felverik maguk után. A legjobban mégis a robbanások jöttek be: a sérült páncélosok szép lassan leamortizálódnak, majd látványos robbanás kíséretében darabokra hullnak. A tűzsergéti tűz fákát dőni ki, őrlési por és füstfelhő kíséri a detonációt. A házak kilyul-



ladnak, sőt, komolyabb támadás esetén összedőlnek.

Nekem személy szerint egyedül a játékmotorral készült átvezető animációkkal volt gondom. Elképesztő kontraszt van a játék és az átvezető mozik között, különösen az emberi modellek lettek csúnyácskák. A végtagok természetellenesen „lógó” a karaktereken, kevés a polgorszám, életlen, moosott textúrák feszülnek az embereken. A másik végtel meg a tárgyak, illetve az épületek ki-



doigozása. A vasúti szerelvény, a Reichstag épülete, a Dora vasúti ágyú, az ellopott T-34-es harckocsi olyan szinten lett kidolgozva, hogy még a legszórósszívűbb kritikus sem tud rosszat mondani. A Gepárd motor egészen fantasztikus látványvilágot képes a képernyőre varázsolni (dinamikus fények, pixel és vertex

Szeretnél egyet a három eredeti, magyar nyelvű Codename: Panzers-ből?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

- Mikor vetették be először a legendás Királytigris páncélost a németek?
- Mi volt a fedőneve a Szovjetunió megtámadását elindító hadműveletnek?
- Ki volt az a legendás német vadászpilóta, aki 104 légi győzelemmel büszkélkedhet és túlélte a háborút?

A megoldásokat 2004. február 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





shaderek, valós idejű árnyékolás), kíváncsian várjuk, mit hoznak ki belőle a fejlesztők a jövőben.

AI, hangok, játszhatóság. A mesterséges intelligencia számomra az egyik legfontosabb is-

adott csikorgó-nyekergő hang. A robbanások, a zörejek, a fegyverek kerepelése teljesen rendben voltak, illeszkedtek a játékhoz, mint ahogy a zene is. A különböző nemzetek katonái saját anyanyelvükön nyugtázzák a parancsokat, ez főként az orosz hadjáratban volt egészen nagy élmény (nem volt hiábavaló az a nyolc év kötelező orosznyelv-tanulás, a szöveg felét sikerült megértenem).

Játszhatóság és játékélmény tekintetében egyszerűen nem tudok negatívumot mondani, jól átgondolt, könnyen elsajátítható rendszerrel van szó, amellyel élmény játszani. Az első néhány küldetés nem túl izgalmas, de aztán beindul az egész, és szinte lehetetlen abbahagyni. A sebesség né-

szívről ki lehetne hagyni belőle. Én éreztem magam kínosan, amikor az orosz hadjáratban a kómnó és a fiatal, de igen jóképű harcokozó hosszú, forró csökből egyesültek egy küldetés befejezésékor. Tényleg kell ez egy stratégia-megszállottnak? Elég, ha megnézzük az utóbbi évek legiskeresebb stratégia játékeit (Age of Empires I-II, Civilization III, Rise of Nations stb.), és beláthatjuk, hogy a sikerhez egyáltalán nincs szükség ilyen banális körítésre.



mért az RTS-ekben. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor támadás esetén az egységeink bután állnak, még arra is képtelenek, hogy visszaférjenek. A Panzersben jól látszik, hogy ezt a részt is igen alaposan átgondolták, csak hosszabb tesztelés után lehet észrevenni néhány apró hiányosságot. A gyalogságunk támadás esetén azonnal hasra vágja magát, és viszonozza a tüzet, néha visszavonul a túlérő elől, a páncélosok gyakran hátramenetbe kapcsolva menekülnek el a tűzvonalból. Nagyon ritkán fordult elő, hogy az útkeresési algoritmus hiányossága miatt néhány egység elakadt egy falban vagy képtelen volt mozdulni a körülötte álló társak miatt. Hangok terén többnyire rendben volt minden, bár néha igencsak idegesítő volt a harcokcscs által ki-



hány küldetéstől eltekintve nem okozott gondot, csak akkor tapasztaltam lassulást, ha túl sok egység harcolt egyszerre az adott küldetésben. Nagyon nagy pozitívként éltam meg, hogy a harcedzett páncélosaink nem repültek egy találattól a levegőbe, volt elég időnk a sérült egységeket biztonságba vinni. A kerettörténetet érdekes módon minden fejlesztő erőlteti a stratégiai játékában, pedig ez az a rész, amelyet nyugodt-

mesh és a multiplayer lehetőséget, akkor láthatjuk, hogy nem olyan játékról van szó, melyet egyetlen hétfőre alatt végigjátszunk, és elfelejtünk. Szép volt Stormregion, tükön ülve várjuk az ősi küldetéslemezét és a második részt.

Mocsy

Pro minőség, grafika hosszú német hadjárat, fejlődésszerűség			
HANGULAT	22	25	ÖSSZESEN
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIV 2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	16	20	85%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: gyenge sztereó, az első két, néhány hanghatalas, kerettörténet



CODENAME:
PANZERS

SOVIET CUTSCENE CHARACTERS

INTERJÚ

A Codename Panzers aranylemezre kerülése fordulópontot jelent a Stormregion életében. A munkák befejezése után Szerémy Tamást, a fejlesztés vezetőjét kérdeztük az elmúlt 2 évről, illetve a távolabbi tervekről.

Mióta tart a Panzers fejlesztése, és hozzávetőlegesen hány ember dolgozott rajta?

A Panzers fejlesztése 2002 őze óta tart, és kb. 15-20 ember dolgozott rajta.

A fejlődés mindig is nagyon fontos szerepet játszott az RTS-ekben. Hogyan oldottátok meg ezt a részt a programban?

Az egységfejlesztést a gyakorlati oldaláról közelítettük meg, tehát az aktív egységek gyorsabban fejlődnek, így (ha túlélik persze) elég gyorsan a játékos rendelkezésére állhat egy ütőképes veterán haderő, amelyre aztán később szüksége is lesz.

Mennyire szólt bele a fejlesztés során a játékot kiadó CDV a munkákba? Volt-e olyan rész, amelyet ki kellett hagynotok, pedig szeretettéket volna a végleges játékban is megtartani?

A CDV-nek elég nagy tapasztalata van az RTS-ekben, így a javaslatok általában jók voltak, és be is építettük őket. Természetesen volt 1-2 olyan feature, ami áldozatul esett a különböző szakmai megbeszéléseknek, de majd a következő játékba bekerülnek.

Mi a helyzet a magyar nyelvű változattal, mikor játszhatunk vele?

Elsőként a német nyelvű változat fog megjelenni június első hetében. Ezt követi a magyar nyelvű Panzers, reményeink szerint ez június második felében már kapható lesz itthon. Az angol nyelvű játék ősz elején fog megjelenni az USA-ban.

A magyar fejlesztők által készített játékok itthon mindig a 10000 forint alatti árkategóriába estek. Mennyibe fog kerülni a játékosoknak az eredeti, dobozos Panzers?

Még nincs végleges fogyasztói ára a magyar verziónak, de teljesen biztos, hogy az 10000 Ft alatt lesz.

Nagyon nagy gondot jelent Magyarországon, de nyugodtan mondhatom, hogy az egész világon a kalózkodás. Milyen megelőző intézkedéseket tettek annak érdekében, hogy a megjelenést követő napokon ne lehessen egy emelt díjas SMS ellenében letölteni valamelyik warez szerverről?

A kalózkodást, ha megakadályozni nem is, de nehezíteni lehet, így mi is mindent megtettünk ennek érdekében. Természetesen a legnagyobb visszatartó erő a Panzers esetében is az, hogy interneten csak eredeti kulcs birtokában lehet játszani. **Mi a helyzet a többjátékos részzel, itt milyen lehetőségek lesznek a játékosoknak?**

Multiplayer esetén max. 8 játékos játszhat 2 csapatban, és 3 játékmód áll rendelkezésre: a klasztrikus Team Match, a már S.W.I.N.E.-ből ismert Domination és az Assault, ahol a támadó csapat el kell, hogy foglaljon 1 objektumot, amelyet a védőnek természetesen tartania kell.

Néhány hónappal ezelőtt jelent meg a Digital Reality hasonló témájú játéka, az

Afrika Korps vs. Desert Rats. Úgy tudom, hogy a két fejlesztőcsapat között szó sincs rivalizásról, sőt az együttműködés példaértékű. Nem gondolod mégis úgy, hogy a két program konkurálni fog egymással, vagy egészen más a két játék célközönsége?

A két játék stílusában és játékményben is különbözik, nem hiszem, hogy konkurenciák lennének, de ha mégis így volna, az RTS piac sokkal nagyobb annál, hogy ez akárkinek is problémát jelentsen.

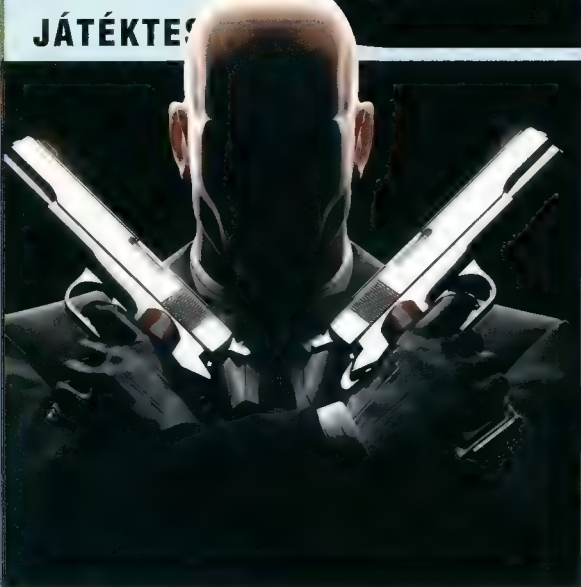
Mi az, amit még mindenképpen szeretnél elmondani a játékkal kapcsolatban az olvasóknak?

Csak azt, hogy töltsék le a demót, és próbálják ki :)

Mik a tervek a közeljövőre nézve? Az internetes híresztelések szerint készül a kiegészítő, de mi a helyzet a folytatással?

A kiegészítőről szóló híreket megerősíthetem, a játék befejezése után azonnal nekikezdünk a kiegészítésnek. Sajnos ez azt jelenti, hogy nagyon kevés időnk maradt a pihenésre, egész nyáron hajtaniuk kell, hogy az őszi megjelenést tartani tudjuk. A folytatásról egyelőre korai lenne nyilatkozni, sok függ a Panzers fogadtatásától.

Köszönjük szépen az interjút, és sok sikert kívánunk a csapat következő munkájához.



A doki bárdal operál.



A budapesti luxusszálló még esőben is gyönyörű.

HITMAN: CONTRACTS

INFOBOX

Kategória: akció • Kiadó: Eidos Interactive • Fejlesztő: IO Interactive • Web: www.hitmancontracts.com

PC



- 12 küldetés
- 7 város
- Rengeteg fegyver

Aréna:

Hitman Codename 47



Hitman Silent Assassin



Splinter Cell



A számítógépes játékok gazflickói általában mind sztereotip rosszfiúk, akiket egyetlen cél vezérel: foggal-körömmel ragaszkodva az életükhöz megpróbálják megakadályozni, hogy végezzünk velük. Igen ám, de mi van akkor, ha mi magunk sem vagyunk különbek náluk? A nagysikerű, immáron trilógiává bővülő Hitman sorozat főhőse, a 47-es úgynök ugyanis nem a rend éber őre, de még csak nem is bosszúból öl. Kegyetlen gyilkológép ő, aki, ha kell, álruhában átverekedve magát örök tucatjain egyetlen zongorahúrral képes likvidálni a kiszemelt célpontot úgy, hogy még csak a szeme sem robban – máskor pedig UZI-t ragadva kilrt mindenkit, aki a látómezejébe kerül. Az IO Interactive új játékában „szegény” bárgyilkosunk alaposan ráfarag: a szerepcserének köszönhetően ezúttal ő az egér, míg a macska kiléte egyelőre homályba burkolódik.

Erős kezdés. A Hitman sikerének titka egyszerű: az akciójátékok kedvelői időről-időre előszeretettel bújnak bele a gazfickók bőrébe, főleg, ha abba valamilyen értelem is szorult. Már pedig ez a sorozat jóval többet feltételez annál, minthogy előrerohanunk a pálya egyik végéből a másikba, és végtelen munióiból táplálkozva leölünk mindenkit, aki csak él és mozog. Más szempontból megvilágítva a dolgot viszont a 47-es úgynök nem is annyira rosszfiú: inkább csak egy lélektelen profi, aki hidegvérrel végzi a munkáját. Célpontja halálával – tekintettel arra, hogy általában valamilyen kulcsfontosságú alvilági figurákról van szó – nem lesz szegényebb a világ.

Az első felvonásban a bérgyilkos felfedhette saját születésének (vagy ha úgy tetszik: teremtetésének) homályos körülményeit, hogy végül sorsát beteljesítve leszámolhasson „apjával”, Dr. Ortmeयरrel. A másodikban hősünk hátrahagyva eddigi kényszerű munkáját Szicíliában telepedett le, de mikor megtudta, hogy jó barátját, Vittorio atyát elrabolták, ismét



kénytelen volt fegyver ragadni. A Contractsban fordulni látszik a kocka, és az üldözö válik üldözötté: a játék azzal indít, hogy a 47-es úgynököt kelepcebe csálják. Golyóval a hasában bevillannak régi emlékek képeiből, rázósabb küldetéseiből. Nos, itt lépünk a képhez: ahhoz, hogy a jelen eseményei is tovább pereghessenek, teljesítve az adott missziókat a múltat kell egyenesbe tennünk. A viszonylag egyszerű, a maga módján mégis sokat sejtető és rendkívül eltálat bevezető animáció Jasper Kyd zenéjével kiegészülve megadja az alaphangulatot, így mire a főmenüig eljutunk, már egészen biztos, hogy nem akarunk egyhamar megválni a Hitman: Contractstól.

Nagyszerű játékmenet. A pályák viszonylag csekély száma ugyan hagy maga után kíváncsiságot, de mindenképp vegyük figyelembe, hogy ami van, az meglehetősen tartalmasra és vérbőre sikeredett. Erre már rögtön az első küldetésnél ráébredhetünk: az elmegyógyintézetben elszabadult a pokol,

Jesper Kyd

A játék zenéjét Jesper Kyd szerelte, aki annak ellenére, hogy alapvetően elektronikus dallamokat használ, igyekezett megragadni a Hitman: Contracts borongós, pesszimista hangulatát. Az első osztályú eredményről mindenki meggyőződhet, aki ellátogat a <http://www.hitmancontracts.com> oldalra. Innen ugyanis a négy téma ingyenesen letölthető MP3-ban.

Egyszerű Irányítás. A Hitman: Contracts különféle konzolokra is megjelenik, de a PC szerencsére ezúttal is győztesnek bizonyul: az egér és billentyűzet egyszerre történő használatával az irányítás aligha lehetne egyszerűbb – annak ellenére, hogy azért viszonylag sok gombot kell igénybe vennünk (ennek kitapasztalására a training remek lehetőséget kínál).

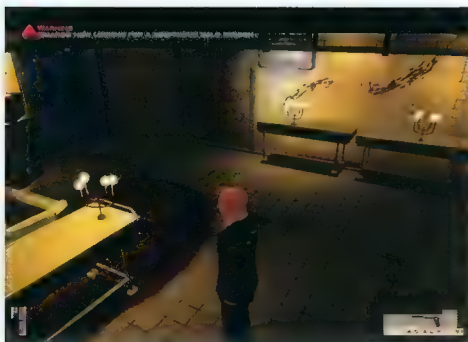
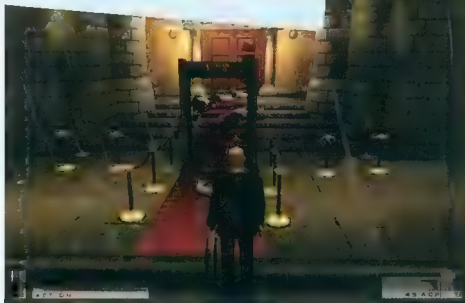
Vértürdö

Ahogy a filmek esetében, úgy külföldön a játékoknál is komolyan veszik a korhatár-besorolást. A Hitman: Contracts a vér, az erőszak, a trágár nyelvezet és a droghasználat miatt természetesen „M” kategóriát kapott, azaz csak 17 éven felülieknek ajánlott. Hiába, az IO Interactive-nál nem vacakoltak a tabukkal – tegyük hozzá, szerencsére.

„A pályák kivitelezése olyan elsőrangú munka, amihez foghatót már réges-rég nem láttunk.”

ahonnan jobb minél előbb kerek oldani – a kivéneyelt rendőrség azonban olyan jelentős túlerőben van, hogy egy szemtől szemben történő harc a veszítünk okozná. Célserű hát a főbejáraton történő azonnali kirohanás helyett olyan megoldást lelni, amelyik kevesebb véráldozatot követel. Ez a szabály egyébiránt általánosságban az egész játékra elmondható: emberünk annak ellenére, hogy vérprofi, nem valamiféle szuperhős – márpedig a célhoz vezető utat szinte minden esetben tekintélyes mennyiségű ór vigyázza, akik szervezeten rontanak ránk, amint felhívtuk magunkra a figyelmet. Ennek elkerülése végett

seget kínál). Mindezt tovább könnyíti az a tény, hogy kedvünkre válto-gathatjuk, hogy az eseményeket első vagy harmadik személyi szemszögéből követjük (értelmszerűen, ha távcsövet, távcsöves puskát stb. használunk, akár-



mindenféle fortélyt bevethetünk: az ellenfelet már azelőtt likvidáljuk, hogy észrevevén, és riaszthatnánk a többieket lehetőleg valamilyen csendes szereszmótt igénybe véve (pl. hangtompított pisztoly). Miután ez megvan, a delikvenst nem árt eltüntetni szem elől, hiszen az örök Al-je nagyon tisztességesen megoldott, és mint ilyen, nem sértálnak el szó nélkül, ha egy hulla fekszik a padlón. Hogy mellettük gyanútlanul lófrálhassunk, nem árt álcázunk magunkat – a védett területeken ugyanis lehetséges a motozás, ami pisztollyal a kezünkben/zsebünkben megnehezíti a bejutást. Persze minden esetben a legbiztosabb, ha megpróbáljuk megkeresni azt az utat, amelyet a legkevésbé őriznek (a térkép minden tekintetben hatalmas segítség), az ajtón történő azonnali berontás helyett pedig alantas, de felettebb hasznos megoldás a kulcslyukon való bekukucskálás.

B gomb aktív használatára is, ahol a megfelelő szöveges kísérettel egy kellemes női hang vészolja fel küldetésünk célját.

Elsőrangú kivitelezés.

Ahogy arról már korábban szó esett, a zenei betétek kifogástalanok lettek, de a grafikát sem érheti panasz: A második epizód óta sok mindenben sikerült csiszolni, az pedig külön örömteli hír, hogy a készítő-kiemelt figyelmet fordított arra, hogy az egyes országok megjelenítése is némileg közelebb a valósághoz. Ezt természetesen mi legjobban a budapesti küldetés so-

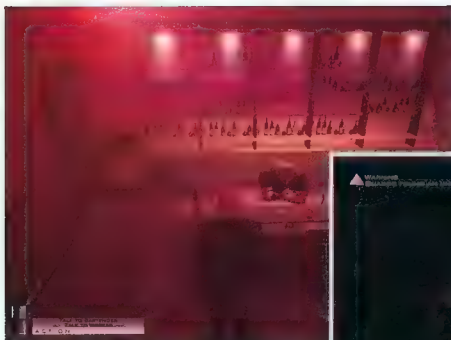
melyiket is választjuk, mindenképp saját szemszögű módba kapcsol). Bár jómagam jobban rajongok az FPS-ekért, a Hitman esetében praktikai okokból mégis inkább a másik variáció mellett tettem le a voksom.

A kulcsfontosságú térkép (M billentyű) mellett felhívnam a figyelmet a

rán tudjuk lemérni: bár az úgynevezett „Hotel Galár” ezúttal sem hangzik túl biztatóan, a korábbi magyarországi pályával összemérve ég és föld a megvalósítás közötti különbség. Dicséretes dolog továbbá, hogy az örök, vendégek, londonerek stb. ékes magyarsággal szólalnak meg: a „Segítség!” és egyéb tömör felkiáltásokon érezhető, hogy a magyart valóban anyanyelvi szinten beszélőket kérték fel a szinkronizáláshoz.

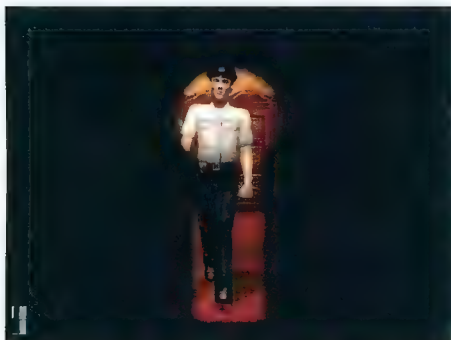
Itt hívnám fel a figyelmet a pályák kivitelezésére, mely olyan elsőrangú munka, amihez foghatót már réges-rég nem láthattunk. Az első, szanatóriumban játszó-dó küldetés megmutatja, hogy a Hitman: Contracts bizony nem leányálmom, mely sejtésünk a későbbiekben több ízben is igazolást





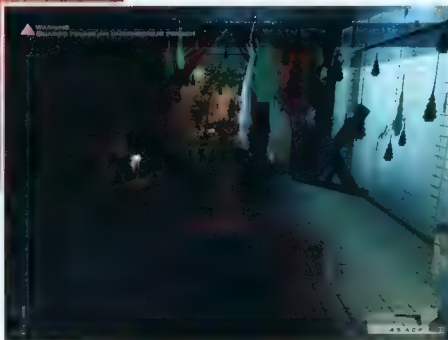
nyer. Míg itt „csupán” árult kísérletek szafos helyszíneit tárhatjuk fel, rögtön utána Románia következik – ahol egy pszichopata mészáros álarcos szadó-mazó partijába csöppenünk. Bizonyára nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ezúttal csak mérsékelt sikert érhetünk el: mire a féktelen orgia helyszínére érve megpróbáljuk kiszabadítani a túszt, a Meat Kingnek nevezett hűsöröny áldásos tevékenységének hála csak a lány egyes testrészt vihetjük magunkkal azonosítás végett (a gyengébb idegzetű játékosok megnyugtatólására van lehetőség a vér kikapcsolására, de hát mégis ki vetemedne illyesmire pont a Hiltman esetében!).

A későbbiekben beutazhatjuk a féi világot: vár ránk a fagyos Szibéria, ahol az ellenfelek mellett a radioaktivitással is meggyűlik a bajunk (és akkor még szó sem esett a hóviharról, ami miatt az orunkig is alig látunk), majd egy varázslatos angliai birtokon rendezhetünk vérfürdőt, hogy aztán két pálya erejéig Rotterdamban különbözzünk össze a nagydarab motorosokkal. A már említett Budapestet követően meglehetősen hosszú ideig a „mesés” – és hatalmas bejárható területtel rendelkező – Hongkongban vagyunk kénytelenek időzni, hogy végül Párizsban bezárulhasson a kör: a szobánk ablakán bedobált füstbombák jelzik a várható látogatók érkezését



Nem esett még szó a fegyverazénáról, mely természetesen megannyi csemeget tartogat. A klasszikus fojtószköz, az injekció, a pisztoly (akár hang-

sen ugyanolyan embert véltem felfedezni egymástól alig pár méterre az utcán vagy helyiségben, ráadásul egyszavas szövegeik finoman szólva sem túl választékosak. A pályák nehézségének ki-egyensúlyozása terén is érheti meglepetés a játékosokat (a mentési lehetőségeket éppen ezért okosan hasznosítsuk!), mint ahogy az általában kiválóan funkcionáló AI is olykor képes meglepetéseket okozni. Másrészt pedig lehet, hogy csak a telhetetlenség mondatja belőlem, de el tudtam volna képzelni többjátékos módot is...

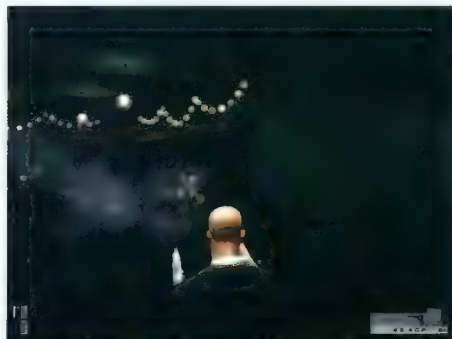


tompítóval is) az alapfelszerelések közé tartoznak, de a paletta a későbbiek során természetesen rengeteg egyéb gyöngyszemmel bővül – kezdve az UZI-tól a legbrutálisabb távcsvés puskáig, melyből egész biztosan elég egyetlen találat is, és szerencsétlen delikvens biztosan nem kel fel többet (ezt egyébiránt akatáskában cipeljük magunkkal a játék során).

Apró negatívumok. Töbkeletes játék nem létezik, és bizony a Contractsnek is akadnak kisebb hibái, melyek egy részét a későbbiekben érkező patchek minden bizonnyal orvosolni tudják (jelen sorok írásakor már érkezett is egy). A 12 pálya sajnos nem túl sok, így ha belelendülünk, még a hatalmas

mindentképp érdemes lesz az új epizóddal is megpróbálkozni. Ha pedig még ennyi sem lenne elég? Nos, az outro tanúsága szerint nem most hallunk utoljára a 47-es ügynökről... Azt azonban előrebecsátom, hogy a Contracts korántsem való mindenkinnek: „osonós” türelmijáték ez a javából, amely egészen másféleképp szórakoztat, mint egy Painkiller-jellegű lödöződsi.

SzB



bejárható területek ellenére (pl. Hongkong) sem fogunk heteket a képernyő előtt tölteni. Ennél egy fokkal zavaróbb apróság a cívelek megjelenése: bár ellenfeléből rengeteg van, szegény járőrelők bizony meglehetősen egyhangúra sikeredtek. Többször is előfordult, hogy két telje-

Pro: Feszült és változatos játékmódot; Szép grafika és DLS zene; Újabb magyarországi kiadás!

HANGULAT	24	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	PIU 800, 256 MB RAM, 2,2 GB HDD
EREDELTISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	85%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: Olykor aránytalanul nehéz küldetések; Kevés pálya; Nincs multiplayer mód

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevez a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légi-harc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhatsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotton Battles kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a www.virtualairshow.hu vagy a www.jetfly.hu oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 -es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet” fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat („versenyruházatodat”), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsósorban: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a <http://www.virtualairshow.hu> cím alatt, vagy gyere el 2004. június 26-27-én Tatára, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi” Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatsz a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhet a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

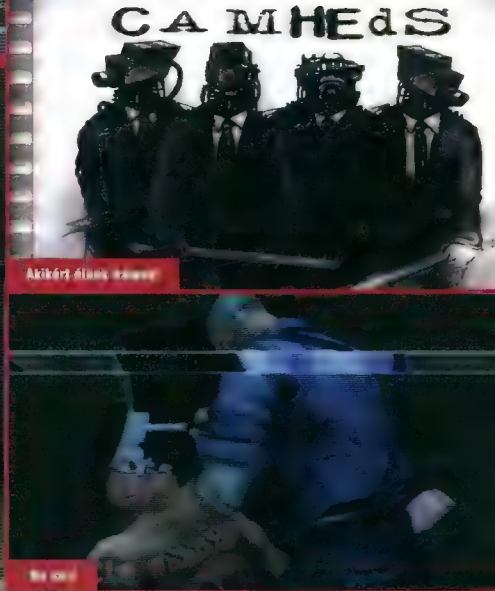
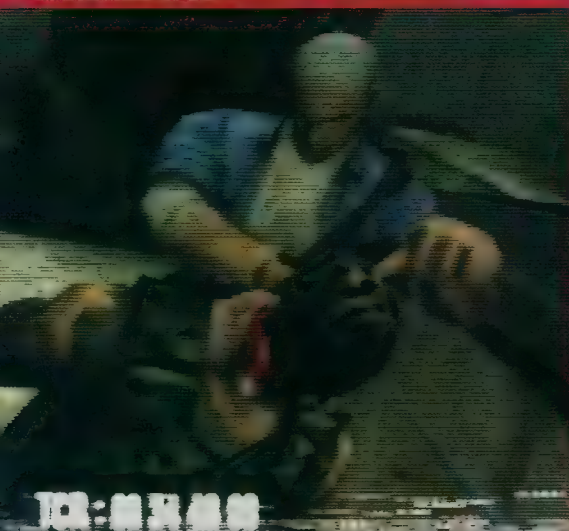
A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság

támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.



Microsoft





MANHUNT

INFOBOX

Kategória: TPS ember vadászat • Kiadó: Rockstar (Take 2) • Fejlesztő: Rockstar North • Web: www.rockstargames.com



• Széles látókör
• Gyilkosságok
• Zene

• Horror
• Action



• Részlet 2



• Részlet 3



Kétszáz éves, sarlót a torkodba, kukászacskót a szádba, ávegezlánkot a szemedbe, feszítővasat a tüdődbe? Nem kérsz? De adni szeretnéd? Tessék csak, tessék, itt a bejárat! A Rockstar megint megmutatta, mi az, amire szükségünk van. Már épp unalmasá vált egyszerű gengszter játésként, kocsit lopni, randalírozni, járőrekre lövöldözni – kellett egy játék, amelyikben hátulról, az árnyékból támadva az ellenfélre összetörhetjük a gerincét, leeshetjük a fejét, majd az övünkre akaszthatjuk. (De hogy a szép-lekük is érvényesülhessenek, kevésbé drasztikusan megfojthatjuk, vagy a szenvedést minimalizálva baltát vágthatunk az agyába.) Tudom, hogy erre szükség van, mert mindannyiunkban ott lapul a gyilkos, és szörnyű következményekkel járhat, ha elfojtjuk. Fizessük be hát a tizest a kasszába, és vadászunk boldogan emberre!

Ezután a torzszőlőt után már komikusan hangzik minden siránkozás a játékok értékhiánya, öncélú erőszakossága fölött. A mindössze Mature besorolást kapott (a felnőt alatti kategória – nincs benne szex) program teljes egészében az emberek becserkészése, majd minél kegyetlenebb – lehetőleg teljesen átlagos tárgyak általi – kivégzése köré épül. Folyamatosan próbál különböző módokon azadista végyakat keltetni a játékosban, és közben a lehető legtöbb groteszk mélyre merít. Kifejezettem már a véleményem a játékok erőszak tartalmával kapcsolatban – a GTA típusú, önmagukat komolyan nem vevő, ezernyi más vonzó tulajdonsággal bíró alkotásoknak kell, hogy legyen életre, a Manhuntnak viszont baj, hogy van. A legrosszabb a létében, hogy csak azok fognak vele játszani, akiknek a legkevésbé kellene: a brutalitást kultiváló, a keménységet, az egyéniséget abban megtalálni vélt ostoba tinédzserek. A mindezekben nem érintett tinédzserek/felnőttek valószínűleg hanyagolják, mert ha a fentiekől eltekintünk, a magját vesszük ki a játéknak, s így lecsupaszítva nem nagy eset.



A történet: a Hollywoodból kiszorított, megtévelyült rendező rendőrségig elnyúló kapcsolatai révén elintézi, hogy mást ültessenek a villamosokba helyettünk, és mi, keménykötésű halálraítéltek az ő zárt körben terjesztett show-műsorának főszereplőjévé váljunk. Az elhagyott állatkerttől a roncsalap – természet – gyárépület ezokados terepén át a teljes egészében az örültekévé vált örültek házilag tucatszám helyszíne telepitett kamerákat, és különböző, a helyszínek jegyeit magukon viselő bandákat. Sorozatának aktuális epizódjához magánhadserége szállt el, s ha sikerült túlélünk, az is verő öse, és visz a következőhöz. Legfontosabb feladatunk min-

dig a perverz közönség látványos gyilkosságokkal történő kielégítése – különleges kívánságait, gúnyos megjegyzéseit, aktuális játéknak szabályait direktorunk rádiós fülhallgatón keresztül közvetíti. (Játékain olyan utasításokat kell érteni, minthogy ment-sük meg tőszul ejtett családunk tagjait az ellenség karmából úgy, hogy ha észrevesznek, kivégzik őket – ezután egy másik színen keressünk meg egy kamerát, egy videokazettát, és játszunk le a



JÓ! 01?

filmet, amiről már kitárlható, mit rögzít. Előbb-utóbb persze sikerül megölünk szállítóinkat, és a város rendőrségével a nyakunkban megindulhatunk foglalkoztatónk otthona felé tisztességes le- számolóssal kívánva pontot tenni a történet végére – az ő kamerái ezt is veszik. Ném szökványos szto- ri, a rövid filmbetétekből szőtt, lyukakkal teli, maga után mindig bizonytalanságot hagyó narráció külön- legessé teszi, de a teljes eredetiségtől messze áll (Running Man, Kalifornia kormányzójával a köze- rebben).

A történet és a helyszínek által létrehozott hangulat tökéletessége azonban bármennyire is önkodjon va- laiki tőle, elismerésre méltó. A film noir és a horro- rok átlagos kelléktára – szüntelen éjszaka, feketén szízló asztal, periferikus, mindvégig jészien lepuszt- ulti és mindenhol az erőszak, a szenvedés nyomait magán viselő (vérrel mázolt feliratok, felakasztva kí- belezett testek, villamosaszkába folyt testek, fűrdő- kádjukba aprított fűrdőzők)

környezet – és a torz maszkokat viselő ellenfe- lek tökéletes kilátástalan- ságot, nyomászto meg- törtség-érzetet ölepienek a játékosra. Ha használha- tunk jeu noir kifejezést, ak- kor ez definiálja. A képre mindezen felül enyhe szemcsésség telepedik érzé- kelteve, hogy folyamatosan figyelnek bennünk – nem saját asztalunkból vagyunk ott, ahol vagyunk. Egyéb különlegességek technikai oldalról nem várha- to. A Renderware engine ellátja meghatározott fel- adatát, de most sem mutat többet, mint amennyit a GTA-k alatt megszoktunk tőle – a szűkebb tereknek köszönhetően a textúrák valamelyest élesebbek le- hetnek, a modellek pedig részletesebbek, de így is a mostani elvárások küszöbén toporog.

A hangulat hangszerőkből áradó nyomatékositása felett, hasonlóan a képi világ megtervezéséhez, ne- héz elisládni. Nem bántam volna, ha a zene olykor- olykor magára áll valamilyen félreletes dallamka- raktert, de az alaphangot a körülmények függvényé- ben tempózó szívobogásunkkal együtt ez a halk, mégis éles, változó hangszínű zúgás is megadja. A

rendező szövege és elő- adásmódja szerencsére mellőzi az oly gyakran elő- forduló, őrlített játzó ri- pacskodást – hideg, korom- feketén cinkus, és érezzük, hogy veszélyes. A különbö- ző gyilkos-társaságok mon- datal is csak őket jellemző- en egyediek, karakteresek, bármennyire is nagy meny- nyiséget vettek fel belőlük – ellátalt szinkronjukkal

taktikával próbálkozunk, az ellenfél könnyebben le- adja. Ha kísérletünk kudarcba fullad, addig kell fut- nunk, amíg szem elől nem tévesztenek, és ilyenkor az első sőtétebb helyen (ezeket a program elkülö- ntítve számolja, és a HUD-on jelzi) megbújva, vagy amennyiben ez a kísérlet sikertelen, a meghatáro- zott mentéspontok egyikéről nekilindulva az orva- dászat újra kezdődhet. Néha megpróbálja egy-egy különleges helyzet fűszerezni a könnyen klímame- tó AI által könnyen klímamezhető tett játékmenetet, s az élvezhető marad, ám a Hitman vagy a Splinter Cell sorozatokhoz képest egyszerű, egyhangú és nem egyszer vontatott élményt nyújt.

A Manhuntot az teszi egyedivé, ami a dobózirol ordít

– ha szolidabóba fogna, két hónap

alatt állófogténk

Jobban járunk vol-

na úgy, Ezt kiadni

iszonyó felelőtlenség

volt. Kíváncsi vagyok,

hány időt kezd el ne-

lonzacskóval embereket

fojtogatni az elkövetkező

hónapokban. Mert fog,

abban biztos vagyok – és jogos lesz minden per a Rockstar ellen. A Manhunt nyílt ösztönzés a legsé- sőségesebb erőszakra. Fel foghatunk nagy rádbő- bentésként a láthatárunkon túli világ borzalmaira, sőt, akár az emberi faj agresszióhétségének kritika- jaként is, de még végig sem gondoltuk, már gúnys- györöl az arcunkra, mennyire sántít. Űzlet – ez ma már vonzó. Hogy a talán többséget adó érett fo- gyasztói réteg, amelyre vesélyt nem jelent kövesebb maradna nélkül, ezáltal nem így.

Lucas 2

„A film noir és a horrorok gátlástalanul al- kalmazott kelléktára tökéletes kilátástá- lólepít a játékosra.”

még megtörtétebb, ideggyen- gőbbé tesznek, ugyanakkor segít felébreszteni a hangforrás kivégzése iránti vágyat.

Ez a Manhunt kulcsfontosságú, és egyik legvisza- tasztóbb eleme. A játékmenet a Thief meglehető- sen leegyszerűsített sémából építkezik. Szemelő szemben semmivel sincs több esélyünk a győze- lemre, mint ellenfelelünknek, s kétféle már szinte bi- ztosan agyonvernek. Ugyanakkor a pályakialakítás- nek, az útvoalatervezésnek – a rendező szándékai- nak – köszönhetően harc nélkül el lehetünk a meg- szedőktől. Mindenképp ölnünk kell – de csak miután az árnyékok közül kifigyeltük az ellenség mozgását (megis-

„Mindenképp ölnünk kell – de csak miután az árnyékok közül kifigyeltük az ellensé- günk mozgását, s a feszült várakozás rá- hangolt az erőszakra.”

merésében normál fokoza- ton egy radar, elterelésében pedig többféle dobálható tárgy segít), sikerült észre- vettől a háta mögé lopa- kodnunk, és az ezt megelő- ző feszült pillanatok telje- sen ráhangoltak az agresszióra. Minél tovább ké- szülünk rá ilyenkor a halálos csapásra, annál na- gyobb a lebukás kockázata, és annál véresebb a ki- végzés, melyet már akció közben, hátra tett kézzel, mint egy kész jelenetet, változó kameraállásokból csodálhatunk meg. A játé- keshézt tekintve kisebb hangsúlyt kapott löfégyerek is hasonló elven mű- ködnék. A konzolos eredetből is következően elő- sorban nem célzókézségünk, hanem a mozgás, valamint a célpont és a köztünk lévő távolság számít – a fejlődés halálós, de ha a megszokott rohángalós

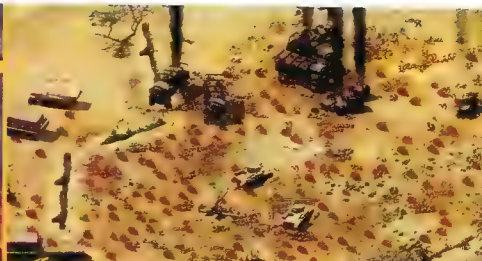


A leghorrorisztusabb pillanatokból...

Pro: precíz megformált noir-hangulat, korai alapok

HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY
JÁTEKZHATÓSÁG	20	25	PIU 1000, 192 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	16	20	ÖSSZESEN
GRAFIKA	06	10	76%
AUDIO	04	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Képz: szépséges brutalitással ábrázolt erőszak, és megőri sem- mi



Ennyi maradt az angol állásokból a német támadás után!



Ezek a szövetséges bombázók sem fognak több riadalmat okozni.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

INFOBOX

Kategória: RTS • Kladó: CDV • Fejlesztő: La Plata/Nival Interactive • Web: www.blitzkrieg.de



- Önállóan játszható Blitzkrieg kiegészítő
- 18 küldetésből álló hadjárat
- Rommel legfontosabb utközfal

Aréna:

Sudden Strike 81%



Afrika Korps vs Desert Rats 85%



Panzer General 3D 75%



Egy évvel ezelőtt az orosz illetőségű Nival szinte berobbant a Blitzkrieggel a stratégiai játékok piacára. A játék nemcsak a német nyelvterületen hódított, a grafikai csillogástól mentes, de ennek ellenére remek szoftver a tengerentúli játékosokat is megfogta. A hírek szerint javában készül a folytatás, de hogy a „karosszéktábornokok” addig se maradjanak tétlenül, kihozták az első önállóan játszható küldetéslemez **Burning Horizon** alcímmel. A munka orosz-lánrszét ismét az orosz fejlesztők végezték el, és bátran állíthatom, nem kell csalatkozunk.

„A németek már a spájzban vannak...”.

A Burning Horizon legizgalmasabb része a 18 küldetésből álló Rommel hadjárat. Ebben a német hadsereg legendás hadvezérét, Erwin Rommelt személyestjük meg. Hozzá a játékosok leggyakrabban az észak-afrikai hadszíntereket kapcsolják, de ne feledkezzünk meg arról, hogy aktív szerepet vállalt az 1940-es franciaországi, a '43-as szicíliai és a '44-es normandiai hadműveletekben is. A Burning Horizonban mind a négy hadjáratban részt vehetünk, de a fő hangsúly értelemszerűen az afrikai összecsapásokra helyeződik. A Blitzkrieghez képest ne várjunk forradalmi újításokat, ez mezei kiegészítő. Az alapjátékhoz képest visszalépés, hogy itt csak egyetlen hadjáratban szerepelhetünk, bár az is igaz, hogy ez az egy jóval hosszabb, mint amilyeneket a Blitzkriegben láttunk. A nagy elődhoz hasonlóan ebben is áthozhatjuk az előző küldetéseket túlélő tapasztalt egységeket. Sajnos ez a rész nem lett teljesen kidolgozva. Nagyon sokszor a tapasztalt egységeim semmiféle pozitívumot nem tudtak felmutatni az újoncokkal szemben. Nem sebeztek nagyobb, nem löttek messzebbre, a védelmük nem lett jobb. Egyedül a pontosságuk javult, de az sem túl látványosan. Nagy bánatom volt továbbá, hogy fegyveremekekből mindössze két csoport lett megkülönböztetve. A tüzérséghez tartozik a légvédelem, a tankelhárító lövegek



és a nehézlövegek. A harcokcsik között találjuk meg a feiderítőket, az önjáró lövegeket (tankelhárítók, légvédelem, rakétavető) és persze a német hadsereg gerincét alkotó páncélosokat. Az új fejlesztéseket tetszés szerint felhasználhattuk, gond nélkül lecserélhettük az elavult páncélosunkat önjáró légvédelmi űtgre, vagy a megunt tüzérséget a híreshírdet 88 milliméteres Flak ágyúra. Se saját légiő, se saját gyalogoshadosztály, de még egy árva tengeraltatjárt sem tudhatunk a magunkénak. A kiegészítő csapatok ezeket a hiányosságokat próbálják meg pótolni, ezek között rengeteg különleges egységet találhatunk. A játékegységnyű egyik legnagyobb

ellensége a magányos és láthatatlan mesterlövész lett. Az ő segítségével szinte korlátlan hatalomra tehetünk szert, a gyalogsági aknákon és az ellenséges mesterlövészekon kívül nincs ellenfele. Iszonyú távolságokból képes kilőni az ágyúk és lövegek kezelőszemélyzetét, miközben ő maga teljességgel láthatatlan. Sajnos a gép mesterséges intelligenciája semmit sem tesz annak érdekében, hogy megtalálja, bárgyún hagyja, hogy sorra kilőjük a gyalogságait (nem küld ki páncélozott őrábratokat, nem indít feiderítőgépet...). A kezelők nélküli maradt tüzérséget aztán a saját embereink foglalják el, így legtöbbször saját fegyvereivel győzhetjük le az ellenséget.

Grafika, hangok, zene: letűnt generáció. A Burning Horizon még mindig a Blitzkrieg motorját használja, szinte semmiféle változás nem történt. Még mindig a rögzített kameraállást és 2D-s megjelenítést használ. A robbanások viszont egész látványosak: a teherautók oldalra borulnak közvetlen találat esetén, a páncélosoknak leröpdül a lövegtoronyuk, a tűzségi zárótűz mély krátereket hagy a talajon, a találatot kapott házak kigyulladnak, sőt néha teljesen össze is omlanak. Kétféle időjárás is befolyásolja a játékmenetet, esős időben és homokvihárban a légiérő nem képes ellátni a feladatát, ráadásul az egységek látótávolsága is lecsökken.

Sajnos a valós idejű stratégiai játékok rákénjeje itt is megtalálható, az egységek sok-

kat, mint fordított esetben (ilyenkor persze jöhet a káromkodás és a visszatöltés) A zene és a hang meglehetősen közepszerű, mindössze azt érdemes megemlíteni, hogy az egységek az



„A munka oroszánrészét ismét az orosz fejlesztők végezték el, és bátran állíthatom, nem kell csalatkoznunk.”



szor csúsznak a talajon, egymásba lógnak, nem oda mennek, ahová azt mi szeretnénk. Rendkívül idegesítő, amikor a veterán páncélosokat próbáljuk meg kimenteni a tűzségi zárótűzből vagy a szőnyegbombázásból, és ahelyett, hogy a legrövidebb időn belül kihátrálnának a veszélyes zónából, nekiállnak kényelmesen forgolódni egészen addig, míg egy szerencsés találat véget nem vet katonai pályafutásának. Ráadásul a gép még csal is ilyen helyzetekben, mert az ő tűzsége nagyságrendekkel gyorsabban leamortizálja a mi páncélosain-

adott nép nyelvén nyugtazzák a parancsokat.

Ki kell emelnem a küldetések összeállítását és megszerkesztését, az a rész egész profin lett kidolgozva. Minden küldetés több részből áll, gyakran csak menet közben kapjuk meg a szükséges információkat. A küldetések nagy része szerencsére nem a „pusztíts el mindenkit” koncepción alapul, az

ellenesség likvidálása másodlagos feladat. Lesz olyan küldetés is, ahol a vérontás helyett inkább arra kell rávennünk az ellenfél gyalogosait, hogy adják meg magukat. Ez a szemlélet egyébként jellemző volt Rommel afrikai hadjáratára: olyan eset is előfordult, hogy az elfogott felderítőket egy pakli cigareta ellenében szabadon engedték.

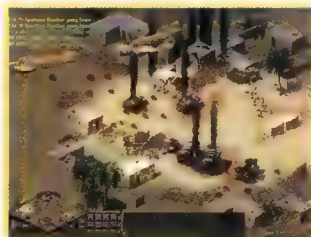
Rommel híres győzelmei mellett bizony számos vereséget is magáénak tudhat. Az El-Alamein-i ütközetet sokan az afrikai hadjárat fordulópontjának tekintik, így ez sem maradhatott ki a Burning Horizonból. Ez érdekesség az, hogy hiába is próbáljuk megváltoztatni a játékban a történelmet, esélyünk nincs a győzelemre, mindössze annyit tehetünk, hogy megpróbáljuk a veterán páncélosokat biztonságos helyre menekíteni.

Az utolsó küldetésben a normandiai partraszállást igyekszünk meg-

akadályozni az Omega partszakaszon (itt szenvedték el a szövetséges erők a legnagyobb embervesztéseket). Itt sem tudjuk megállítani a szövetséges előrenyomulást, mindössze lelassítani. A valóságban Rommel pontosan tisztában volt azzal, hogy elvesztették a háborút, de úgy gondolta, harci sikerek esetén Németországnak esélye lenne kedvező békefeltételek kiharcolására.

Végezetül. Semmi korszakalkotó nincs a Burning Horizonban, de ennek ellenére egészen szórakoztató. Az orosz fejlesztők rengeteg adatot zsúfoltak a játékba, érdemes átolvasni az egységleírásokat. A hadjáraton kívül kapunk még 11 különálló küldetést, de ezen kívül semmi más. Ideig-óráig el lehet vele lenni, sőt, az is tisztán látszik, hogy a fejlesztők számítanak a lelkes pályakezítők munkájára. Az igazi megoldást azonban a Blitzkrieg második részének minél gyorsabb befejezése hozhatja meg. Hajrá! tavarisok, mi nektek szurkolunk!

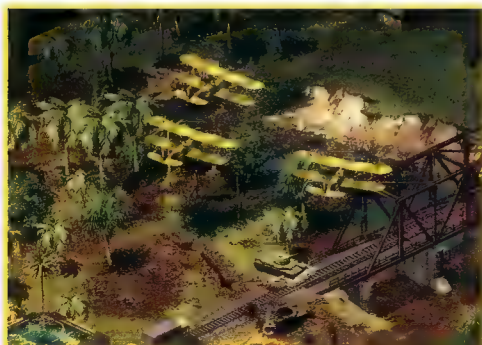
Mocsy



Pre: szép, hosszú német hadjárat Erwin Rommel okán, adokiv játékmenet

HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY Pill 450, 64 MB RAM, 1,5 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	04	10	ÖSSZESEN 72%
GRAFIKA	13	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: elrontott egységfelépítés, elavult grafika, kevés újdonság





RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Microsoft Games • Fejlesztő: Big Huge Games • Web: www.riseofnations.com



- 4 hadjárat, 3 új csoda, 0 új nemzet
- az 96-os forradalom újrajátszása
- hat kormányzati rendszer

Aréna

Civilization III: Conquest 35%



CosmoQuest: The Art of War 75%



Civ III: Play the World 68%



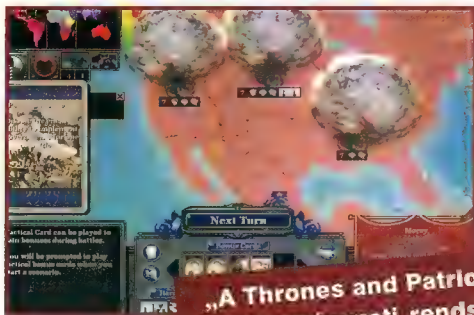
Kiegészítő lemez terelése mindig is nagy kihívást jelent, hiszen az esetek nagy részében a rókaról, illetve annak sokadik bőréről szól az egész. A grafikusok terveznek néhány új egységet, a pályatervezők összedobnak egy új hadjáratot, majd mehet az egész sokszorosításra. Brian Reynolds és a Big Huge Games szerencsére egészen más koncepció alapján fogott hozzá a tavalyi év legjobb RTS-e, a Rise of Nations első kiegészítő lemezéhez. A Thrones and Patriots hat új nemzettel és kormányzati rendszerrel, három csodával, négy különálló hadjáratral, tengerény új egységgel és újítással lép meg a játékosokat.

Nagy Sándortól a hidegháborúig. Az alapjáték legnagyobb hiányosságai között tartom számon a történelmi hadjáratok mellőzését. Szép és jó a Rizikóból ismert „Hódítsd meg a világot” hadjárat, de egy számítottépes játékban ennél azért többet szeretnénk látni. Természetesen a Thrones and Patriotsban is lesz Conquer the World lehetőség, ahol mind a 24 nemzettel megvalósíthatjuk világhódító terveinket, de ezen kívül négy hadjáratban is bizonyíthatjuk hadvezéri képességeinket. Elsőként Nagy Sándor ókori birodalmát építhetjük fel ismét a híres hadvezért irányítva. Minden hadjáratban a cél az összes terület elfoglalása, illetve megtartása lesz. A kiegészítő felismerték az alapjáték másik nagy hibáját is, az unalmas, ismétlődő csatákat. A kiegészítőben ezen a téren is változtatások történtek, az ellenfél városának elfoglalása helyett sokszor kapunk olyan feladatot, hogy védjük meg a várost az egyre fokozódó támadások ellen, vagy öljünk meg elegendő ellenséges katonát a morál megtöréséhez. A döntéseink gyakran befolyásolják a későbbi eseményeket. A görög városállamok leverése közben a gép felkínálja azt a lehetőséget, hogy tűzszünetet kössünk a spártaikkal. Amennyiben elfogadjuk ezt a lehetőséget, azon-



nal megnyertük az adott csatát, de számítsunk rá, hogy később (a legkritikusabb pillanatban) a spártaik felrúgják az egyezséget, és ellenünk fordulnak. Ugyanakkor olyan eset is előfordulhat, hogy az egymással marakodó ellenséges városok kö-





„A Thrones and Patriots hat új nemzettel és kormányzati rendszerrel, három csodával, négy különálló hadjáratral, tengeri új egységgel és újítással lepi meg a játékosokat.”

zül szövetséget kötünk az egyikkel, aki cserébe hajlandó elárulni a félelmetes perzsa harci elefántok sebezhető pontjait (az életerejük 30%-kal csökken).

A második hadjáratban a napóleoni háborúk korába csöppönnünk bele, természetesen a korziki tábornok oldalán. Kezdetben még a francia Direktórium parancsnoksága alatt kell tevékenykednünk (ők mondják meg, hol kell megütköznünk az ellenséggel), de néhány sikeres hadjárat után Császárrá koronázhatjuk magunkat, és onnantól kezdve szabad kezünk. A vesztés csaták következménye a száműzés, de még onnan is visszatérhetünk. Ebben a hadjárat-



ban „csak” Európában harcolhatunk, az Újvilág meghódítására a harmadik hadjáratban lesz lehetőségünk. Itt már több nép (11) közül választhatunk, és a feladatunk a választott nemzet függvényében változik. A két új indiai nemzettel (irokéz, lakota) a cél az európai telepesek kiűzése a kontinensről, az amerikai bevándorlók a brit zsarnokoktól szeretnének megszabadulni, míg az angolok elegendő aranyat szeretnének kisajtolni a gyarmatokból. A negyedik hadjárat rejti a legtöbb lehetőséget. Itt a két szuperhatalom (USA, Szovjetunió) fesztű egymásnak a második világháborút követő hidegháborús időszakban. Ezúttal már az egész bolygót érintő konfliktusról van szó. Kérdésük még nincs háborús helyzet, de az atomrakéták bizony már becélozták az ellenséges nagyvárosokat. Menet közben módunkban áll újabb atomfegyvert vásárolni (meglehetesen borsos árú), ezt főként akkor kell alkalmaznunk, ha az oroszok belehúzták a fegyverkezésbe. Békeidőben lehetőségünk lesz kémkedésekre megszervezésére és végrehajtására. Ilyenkor néhány titkos ügynök száll partra szovjet területen, ahol szabotázsakciókat (rakétasilók felrobbantása, gazdasági épületek szabotázsai stb.) kell végrehajtaniuk. Ebben a hadjáratban a közelmúlt összes fontosabb történelmi eseménye helyet kapott: lesz kubai rakétaválság, vietnami intervenció, Észak- és Dél-Korea háborúja, sőt még az '56-os magyar forradalmat is újrajátszhatjuk. Az amerikaiak oldalán megtehetjük, hogy támogatjuk a Nagy Imre kormányt

az oroszok ellen így integrálva kis hazánkat a szabad világba. Ezeket az eseményeket azonban az oroszok nem nézik jó szemmel, a Brezsnyev-Csernyenkó-Andropov kormány végső esetben még atomcsapással is bebüntetheti a merészebb akcióinkat. Ilyenkor a cölterületek teljesen elnéptelenednek, újra kell kell azokat hódítani. A választásapás nem automatikus, mi döntjük el, hogy atomfegyverrel vagy hagyományos eszközökkel válaszolunk a nukleáris rakétákra. A hidegháború azonban megnyerhető egyetlen puskalövés nélkül, nem kötelező válságba sodorni az egész világot. Ehhez nem kell más tennünk, mint a gazdaságunkat olyan szintre fejleszteni (a területek fejlettségi szintje határozza meg a bevételeinket), hogy az oroszok azt már képtelenek legyenek behozni.

Az újdonság varázsa. A meglévő 18 népcsoport mellé újabb hat társul. Az észak-amerikai bennszülöttek közül a lakoták és az irokézek lettek kiválasztva, őket kell győzelemre vezetnünk. Az amerikai nép tulajdonképpen az európai telepesek leszármazottjai, akik meg szeretnének szabadulni a brit fennhatástól. A hollandok a kereskedelem és a tengeri hadviselés terén emelkednek ki a többi nép közül. A nagykeleti civilizációk közül két népcsoport, az indiaiak és a perzsák léptek színe, és nem hagyták otthon a félelmetes harci elefántokat sem. Új egységekből húsznál is többet találhatunk, ehhez vegyük még hozzá az alapléteket is.

Sokan hiányolták a Civilization sorozatok egyik legjobb lehetőségét, a különböző kormányzati formákat. A kiegészítőben ezek végre megjelennek, egészen jó hatással. Új épületeink a Szenátus, itt választhatjuk ki a mentálitásunknak leginkább megfelelő kormányzási formát. Hat lehetőség közül szemezhetünk (despotizmus, köztársaság, demokrácia, kommunizmus, kapitalizmus, monarchia). Minden államformában egy bizonyos egységtípus vagy fejlesztés olcsóbb (pl. a despotizmusban a kaszárnnyak kiképzett egységek, a monarchiában a lovasság kerül kevesebbe). Ezen felül minden államformában kapunk egy különleges egységet (hasznold, mint a tábornok), aki a körüli levő egységek képességeit turbózza fel. Csodák térén már nem volt ekkora felhajtás, mindössze három új kiemelkedő alkotás került a játékba (Forbidden City, Hanging Gardens, Red Fort).

Összegzés. Ez a kiegészítő iskolapélda annak, hogyan lehet egy nagyon jó játékból még jobbat csinálni. Grafikailag ugyan nem tartozik a divatos 3D csodák közé, de az egyáltalán nem befolyásolja negatív irányba a játékmenetet, annyira jól animálnak az egységek, ráadásul minden apró részlet gyönyörűen ki lett dolgozva. Bánja a fene, hogy nem lehet 360 fokban körbeforgatni (ez a funkció a legtöbb RTS-ben amúgy is teljesen felesleges). A nagy hadjárat és az új lehetőségekkel kibővített Conquer the World rész hosszú időre leköti a játékosokat. A műfaj rajongóinak érdemes megnézni, nem fognak csalódni benne.

Mocsy

Pr: új nemzetek, különleges egységek, hadjáratok, kormányzási módok			
HANGULAT	23	25	GÉPIRÉNY PW 500, 100 MB RAM, 750 MB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN 85%
GRAFIKA	16	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	08	10	
Konkrét: szép lassan elavuló grafikus motor			



BATTLE MAGES

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Buka Entertainment • Fejlesztő: Targem • Web: www.buka.com



Jó, sőt mi több, egészen magával ragadó játék a Battle Mages, de azokat az ígéretek korántsem váltja be, amelyek a viszonylag hosszúra nyúlt fejlesztési időszak vége felé rendszeresen napvilágot láttak az orosz illetőségű fejlesztőcsapattól, illetve a kiadótól.

Magunk között szólva, a saját bevallásuk szerint hardcore stratégiai és RPG játékosokból verbuválódott, első játékát fejlesztő Targem ezekben az ígéretekben nagyon magasra tette a lécet. Így nem okozott túl nagy meglepetést, hogy kipróbálva a játékot már nem igazán köszöntek vissza ezek az egyesével már fel-felbukkant, egyetlen játékban azonban még soha össze nem hozott jellemzők.

No, de a fanyalgást félre téve gyorsan szögezzük le, hogy a Battle Magest lehet szeretni, sőt, könnyen meg lehet szeretni, és ez a szerepjáték elemekkel is vastagon átitatott program hosszú órákra tartalmas szórakozást ígér a valószínűleg stratégiai játékokat kedvelőknek.

Annak ellenére, hogy rövid úton bebizonyosodott, túlzott elvárásokkal ültem le a „még meleg” Battle Mages elé, csalódásnak mégsem nevezném ezt a találkozást. Már csak azért sem, mert a kérihetetlenül eljövő lapzártáig inkább csak belemelegedni sikerült a történetbe, mintsem végigkövetni a központi kistálya, a napfény és mágia forrása körül létrehozott fantasy világ nagy katalizmájának eseményeit.

Varázsló leszel vagy katona. Ezzel az első pillantásra mindent eldöntő, a játék valóságában azonban jóval kisebb horderejű kérdéssel szembesül a játékos, amikor elindítja a történet végigjátszását a Battle Magesben. A három birodalmi varázslóiskola mellett ugyanis katonai parancsnokként is be lehet avatkozni abba a küzdelembe, amelyet egy orosz útra tért, élőholtjaival az élőtkristály elpusztítására tö-



rő varázsló ellen vívna a világ emberei, tündéi, de még orkai is. A gyakorlatban hamar bebizonyosodik, hogy nincs is akkora különbség a hadvezér és a különböző irányzatok varázslói között, hiszen a játékost jelképező karakter fejlődése teljesen szabad, nem színtépcs jellegű, mint a szerepjátékokban. Ugyan minden egyes győzelemért és küldetés elvégzéséért a játék tapasztalati ponttal jutalmaz, de ezek szabadon költethetők el az alaptulajdonságok megerősítésére, új képességekre, illetve varázslatok megtanulására. Első pillantásra talán kevesnek is tűnik a négy alapvető jellemző, de mivel az értékük növeléséhez szükséges tapasztalati pont mennyisége exponenciálisan emelkedik, lesz bőven mire költöni. Márpedig ha nem eléggé magas szintű a játékos mágiaja, akkor lemondhat a magasabb szinten megtanulható (elsajátításuk szintén pontokba kerül) varázslatok használatáról. Vagy ami talán még egy fokkal



rosszabb, ha nem eléggé magas szinten ismeri a parancsnoklás művészetét, akkor a seregébe besorozható egységek száma lesz korlátozott.

Vadakat terelő mindenképpen. Bár címe a csatamágust magasztatja, a játék természetesen játszhatatlan, de legalább is megnyerhetetlen, ha a játékos nem egy sereg élén vág bele a feladatok megoldásába. Szerencsére vagy sajnos – ez ízlés kérdése –, de már a helyszín elérésekor, az új varázslótoronyba költözködő parancsnoksága alá van rendelve néhány egység. Ezek jellege és harcértéke, ha nem is végtelenül, de kellőképpen változatos.

Közelharca ott a lovasság és a gyalogság, a hátsó sorokból pedig nem csak ljaszok, de mágiahasználók is szórják az áldást az ellenre, aki ettől jó esetben megdől. A faji hovatartozás (lelesz ember, ork, tünde) gyakorlatilag lényegtelen, minden fajnak megvannak az egymáshoz megfelelően álló egységei. Azt pedig típusa válogatja, hogy egy ilyen egység hány főt számlál. A „boszorkosok” hatásával alkotnak egységet, a hátason nyargalászó harcosok harmasával, míg a távolági fegyvert hordozó harcosok nyolcan tartoznak egy csapatba, és nem meglepő módon a varázstudók egyedül jelentenek egy egységet. Az egység addig létezik, amíg az utolsó katonája is el nem esik, de addig a jobb létre szenderült katonák némi aranyért bármely városban pótolhatók.

A harcérték a puszta létszámon túl erősen függ a tapasztalatától, ami szemben a főszereplővel, az egységek esetében szigorúan pontokhoz kötött szintlépésekben jelenik meg. A játékosnak arról azonban nem szabad megfeledkeznie, hogy ha nem eléggé magas a hadi jártasságuk (Military Skill), akkor az alájuk rendelt csapatok közül csak néhány érheti el fejlettségének maximumát. Gyakorlatilag ugyanis egy-egy egységnek két állapota van, például az ember harcosokból kellő ta-

pasztálás után lovagok válnak, és ennél a típusváltásnál szokott elakadni a dolog, ha a játékos kevés tapasztalati pontot költ a hadi tanulmányaira. Ezen felül igen komolyan avatkoznak be az egységek jellemzőibe a használatukra adott varázstárgyak, melyek, ha nem is minden bokrban, de viszonylag gyakran teremnek a játékban, és egy csapat egyszerre négyet használhat belőlük aktívan.

Belemenés közelharc. A küzdelmek kimenetelében azért a lényegi elem az egységek száma és létszáma, mert a játékosnak finom taktikázásra nincs lehetősége – az igazat megvallva még durvára is csak korlátozottan. Leginkább talán annak hiánya tűnik fel, hogy be lehessen állítani az egységek általános reagálását, mivel így a csapatok, amint „meglátják” egy ellenséges alakulatot, azonnal támadásba lendülnek, és visszatérülnek ezzel az egyébként szintén teljesen automatikusan és megváltoztathatatlanul felvett formációt. Szerencsére ez utóbbi a lehető legészerebb, a közelharc egységek mindig az első vonalba kerülnek, a távolági fegyverrel brók pedig mint-



egy hátvédként fedezik a legsebezhetőbb mágiahasználókat. Az igazi gondok ott kezdődnek, amikor a hátsó sorban álló ljaszok veszik észre elsőként az oldalról közeledő ellenteleket, mert akkor minden formáció borul, amint megindulnak. Arra azért van lehetőség, hogy a játékos az ellenteleket a csata forgatagában mindig a lehető legközelebb keresse egységek bármilyenek közvetlen parancsot adjon egy másik ellentel támadására.

A taktikai tervezés szerepét átveszi a mágikus támogatás kiigyalásának lehetősége, hiszen a testetlen szellemalakok csapatai felett lebegő mágus védő és támadó mágiájával nagyon hatékonyan tud beavatkozni a küzdelmek kimenetelébe. A kifejezetten támadó varázslatok mellett akár szép számmal fodorlatos, egy-két jellemzőt nagymértékben rontó mágia is, amellyel nagyon le lehet rontani az ellenség egységeinek harcértékét. Ugyanígy, a direkt gyógyítás helyett a nem élet szférához tartozó varázslók is találhatnak saját diszciplínák között a saját egységek életerejét visszaállító varázslatokat. Használatuknak az elsütésükhöz szükséges manna feltöltési ideje szab határt, amit a tapasztaltak pontok heves manna „képesre” pakolásával lehet gyorsítani, no persze a magas szintű mágikák ettől még nem fognak másodpercenként visszajönni.



Erőszakos történetvezetés. A játék fejlesztői igen erőszakosan oldották meg az általuk kitalált történet és a növekedő nehézségi szint összehangolását. A fő küldetések mellett számos szabadon választható mellékszálát kínáló területek közötti váltásakor a játékos elveszíti egységeit, és új, jóval kisebb tapasztalatú csapatokkal kell nekivágnia. Onnan kezdve, hogy ezt nem kizárásnak, hanem kihívásnak tekint valaki, a játék egészen élvezetessé válik, ami ugyan az ígért forradalmi változásokat nem igazán hozta el. Többek között nyoma sincs a játékos ténykedésére aktívan reagáló mesterséges intelligenciának, a felajánlott küldetések sorrendje, de még a „véletlen” rajtaütések helye és a résztvevők létszáma is pontosan ismétlődik minden egyes próbálkozáskor.

Amire viszont nem igazán lehet panaszkodni, az a játék grafikai kivitelezése, bár kétségtelen, hogy nem a leglátványosabb effekteket használja a játéktörténelemben, de nem is kell hozzá DirectX9-es vezérlő, és ami egy stratégiai játék esetében a legfontosabb, kettős kamerakezelési megoldása roppant nagy szabadságot nyújt. A sereg vonulását értelemszerűen a követő módban legcélszerűbb figyelemmel kísérni (hiszen túlságosan eltávolodva a manna nem töltődik), a csatateret megközelítve azonban nyugodtan el lehet szakadni a seregtől, és a terep néhány egérmóddalalt tetszőlegesen irányból, szögből és távolságból is felmérhető.

Mindent összevetve jó hangulatú, történetében fordulatokat kapunk a Battle Mages-zel, de forradalmak és mindent verőket semmiképpen nem nevezhető. Az már másik kérdés, hogy a taktikai szempontból igen kis mozgásteret kínáló harci motor mennyire lesz népszerű a belső hálózaton vagy a GameSpy rendszerén keresztül játszható többjátékos üzemmódban, ahol nem támogatja némi izgalommal hátértörténet.

Schuerue



Prv: Jó kamerakezelés, látványos és kis igényű grafika, szabad játékosfejlesztés			
HANGULAT	19	25	GÉPIRÓNY PIII 733, 128 MB RAM, 900 MB HDD ÖSSZESEN 76%
JÁTSZHATÓSÁG	20	25	
EREDETISÉG	07	10	
GRAFIKA	15	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	07	10	
Kiemelt: Szigorú történetvezetés, taktikai elemek hiánya, buzdicsa intelligencia			



TOCA RACE DRIVER 2

INFOBOX

Kategória: autószimulátor • Kiadó: Codemasters • Fejlesztő: Juice Studios • Web: www.codemasters.com



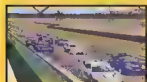
- 35 autó
- 15 kategória
- 48 pálya

Aréna:

TOCA 74%



GT Racing 2002 82%



Sports Car GT 85%



A Codemasters halálós tempót diktál. Egyedül ez az angol székhelyű cég volt képes felvenni a kesztyűt, tartani az EA gyilkos rohamát, és konkurálni az NFS-sorozattal. Nagy példányszámú eladásaiakon felbuzdulva (TOCA Race Driver, Colin McRae Rally 3) e nevek azonnali folytatását is megjelentették alig egy évvel később. Míg a Colin 04 az előző rész ordító hibáit javította, és húzott ki újabb pénzmagot az elvakult rajongók zsebéből, addig a TOCA-RD2 jóval bőkezűbb, ám a végelszámolásnál mégis gyengébb házon belül vetélytársánál. Nézzük a részleteket egy rendhagyó cikk keretében!

Codies-pówwa. Immáron fixen leszögezhetjük, hogy a Codemasters számára a belbecsnél sokkal inkább fontosabb maga a külső és a marketinges csinnadratta: hány autót vezethetünk, hány pályán tehetjük próbára tudásunkat, hányfajta bajnokságban állhatunk rajthoz, milyen grafikai motor mozgatja a játékot, milyen szenzációs átvételökkel spékelték meg a történetet és így tovább. Számomra azonban ezek a külsőségek mit sem érnek valódi tartalom és jól látható értékek nélküli.

Valahogy így voltam ezzel már a Colin 04 esetében is, azonban a játékelmény és a javítások miatt meglágyult a szívem. Most azonban, a Race Driver 2 esetében az új lehetőségek dacára is világosan látszik a szándék, a még több pénz összeharcolása!

Ultimátum. Azok, akik a játék alcíme alapján bedőltek a „legjobb autószeny-szimulátor” jelzőnek jogosan csóválják majd fejüket a fizikai motort tesztelve, legyen szó oválpályás megmérettetésről, kamionversenyről, jégrallyról, nyitott karosszerűs bajnokságról vagy a játék gerincétől szolgáló túraautó versenyekről. A fizika pro-szimulátor módban sem közelíti meg

az elvart színvonalat, talán legjobban a doboz vagy könyv jelzővel illethetném járgányunk viselkedését. Az aszfaltot ez még úgy-ahogy megállja helyét, érezzük a határokat, korrigálni tudjuk a kilőréseket, és finom gázérvételekkel kordában lehet tartani a járgányokat. Valahogy azonban minden járműnél az az érzésünk, hogy azok súlytalanok, pillékönnyűek. Mintha egy lepréselt papírgurigával autóz-

„A Codemasters az első résznél is nagyobb fába vágta a fejszét... rendesen ki is csorbult.”



nánk, mely bukkánokon áthaladva képes akár méterekeket repülni a levegőben (Bathurst kriminális ebből a szempontból), és egy-egy kerékvetőről akár duplaszálltót is leírhatunk. Az igazí azonban az aszfaltot túl ér: a rally-versenyek alatt ide-oda oldalra csúszkáló autó elképzésően szürreális (legjobban visszajátszáskor szórakozhatunk), de a fizika már a fűvő és a salakágyban is fura. Én gyakran eszem-keitem az említett 2 helyen, ám sok esetben előfordult, hogy a gépi pilóták mindegy veszélyekkel dacolva nemes egyszerűséggel a fűvőn vagy akár a salakon átrongyolva előttek meg, mindenmő lendületes vesztes nélkül. Legjobban azonban a féktávokon szórakoztam, melyen a gép fogható (kigyorsítások terén és végsebességben általában jobb nálunk), sőt, zárt karosszériás versenyeken az

nem ágazik el, és nincsenek véletlen-szerű események sem, egy nagy csőben kell végigvezőznők. Végül aztán a 4. bajnoki szezonban szakadt el a cérna, egész egyszerűen képtelen voltam továbbvinni a játékot, ilyen még soha nem fordult elő velem ezelőtt: zúgott a fejem, hányingerem lett, ha csak rá kellett néznem...
...a győvulást a SimBin által fejlesztett, FIA hivatalos licenccel támogatott GTR játéknak újságírói demója hozta el, mely egyben fontos dolgokra is ébresszett – ezekre a zárzóban még visszatérek.



ellenfeleket is lehet további fékezőként használni, ha finoman betűjük lökdödnők hátulról. Rövidre fogva mondandóm az a fizikai modell alig több egy árkád autőverseny által kínált alternatívánál; számos, kisebb publicitást kapott játék jobban megbirkózott e feladattal.

Történet, vezetés. Természetesen nem csak karrier-mód található a játékban, számos egyéb versenyzési lehetőséget is találunk, azonban mégis ez az a rész, amelyet mindenki ki fog próbálni, így a játék gerincét képezi.

Ryan McKane, az első részben megismert arógrás, ám szíve-a-helyén figura nem tér vissza. Ehelyett, csavaros fordulatall egy névtelen versenyzőt alakítunk, és az ő szemzőgéből tájuk leperegni az eseményeket. Az elején talán még csettinttem, de egy idő után irtóan zavart az állandó svenkelés-fejrázás és az, hogy képtelen voltam azonosulni a főszereplővel. Hiába a jó rendezés és a tényleg klassz megvalósítás, ha a melékszereplők nem stimmelnek, közel sem olyan ötletes karakterek, mint az előző rész figurái. A versenyeket futószalagon játszóttam egymás után, néhány kivétellel közepesen motiváltan. A történet

„Déja vu: a játék minden egyes eleme az első részből ismerősnek hat.”

lehetőséget a még sebb megjelenítéshez; ez részemről igénytelenséget tükröz. Visszapillantó tükrő hiányában – na, ekkora ökörséget meg még nem láttam – pedig állandó hátránézéssekkel és az idióta nyílakk segítségével tájékozódhatunk.

A motorhangok terén akad néhány kfejreztetett jó, azonban nagy részük teljesen átlagos, és akadnak elképzésőten rosszul mintavételzettek is. Mivel az igazí autőversenyeknek ez az aspektusa az egyik legfontosabb, a Codemasters itt újabb komoly hibát vétett, és megelégedett az átlagos mércével. Kész szerencse, hogy a hanghatások tekintetében a jó

Audíovízuális élmény. A grafikai motor szinte változatlanul került át a játékba, mostanra már korosodóan. Mindent maximális részletességre állítva a járművek közelről sem olyan ütősek már, a pályák kialakítása a legtöbb helyen sivár és kopottas, a textúrák is mosottak. Ennyi idő alatt is fel kellett volna diszteni a pályákat, és megadni a

színészgárda úgy-ahogy megmenti a mündér becsületét.

Piacgazdaság. Ez eddig sem volt titok: a PC-s játékok piacán is farkastörvények uralkodnak, minél rövidebb idő alatt minél nagyobb darabszámban eladható tömegterméket kell készíteni. Tőkéletes példa erre a TOCAR-RD2, melyet a szimulátorhívők messziről kerülni fognak, ugyanakkor az átlagos játékosok számára tálágosan is nehéz kihívást garantál. Szomorúan konstátálom csak, hogy a nemzetközi sajtó milyen jól fogadja a játékot, és számos országban a toplisták élére is került előrelvetlővő a következő részt és a séma továbbragozását

Bizonyára bennem van a hiba, de még mindig sokkal jobban érdekel a SimBin, a Warthog, a BugBear, a Polyphony Digital vagy egy lelkes új fejlesztőcsapat első játéka, mint egy újabb Codies-rókabőr. A piac azonban piszok módon kilőki magából az igényességre törekvő, és ezzel a kisebb közönséghez szőló játékok fejlesztőit. A Magnetic Fields annak idején megásta a sírját a kiváló Rally Championshippe, a MileStone a rendkívül jó SuperBike játékok óta vergődik, a NASCAR királyait, a Papyrust pedig a Sierra éppen a napokban tette lapátra. Minőségi játékokra hiába van továbbra is igény, ha a néhány tízezer fanatikus rajongó nyomába sem érhet annak a millió nagyságrendű egyszerű játékosnak, akik egy TOCAR-RD2-höz hasonló, hirdetésekkel megátmogatótt programot vesznek le a polcra – hiszen ha a csapból is az folyik, már-már én is elhiszem, hogy jó. A pontszám azonban bizonyosságok afelől, hogy engem csak átmenetileg levezettek meg...

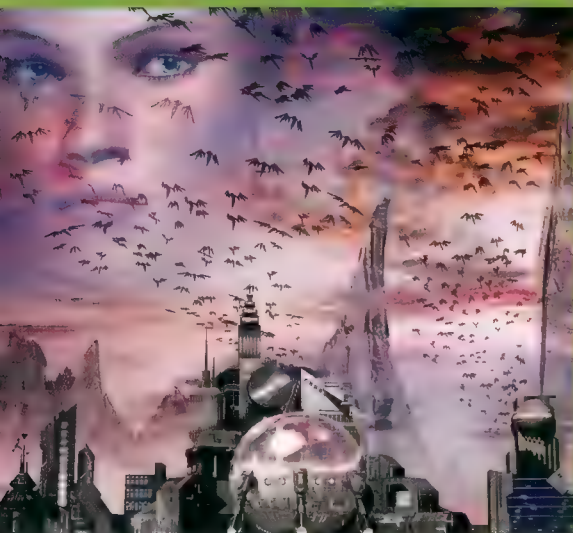
Dauby



Pre: jó irányítás, rengeteg lehetőség, jól beöltözött nehézségi szint

HANGULAT	14	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	25	25	PHI 800, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD
EREDETISÉG	06	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	14	20	73%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: egykő történet, túlságosan árkád-érzés és doboz-fizika



PERIMETER

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Codemasters • Fejlesztő: 1C • Web: www.codemasters.com



• egyszerű sci-fi RTS, terraformálásra kihagyva

Aréna:

Dark Colony 80%



Space Colony 75%



Starcraft 90%



Véleményem szerint az utóbbi idők egyik legjobban domináló játékatípusa a klasszikus RTS-eké (most jóindulatúan tekintünk el attól, hogy az utóbbi időben mindent ennek neveznek, mert jól cseng a marketingesek fülében). Gyakorlatilag minden a WarCraft illetve a Command & Conquer sorozat valamelyik darabját koppintotta több-kevesebb sikerrel. Még emlékszem az első screenshotokra a Perimeterről, amikor mindenki elhűlve nézegette a voxeles talajt és a hatalmas szappanbuboréknak kinéző energiapajzsokat, valamint a több száz repülő valamit, amint előjöttek egy kráterből, és nekiütköztek... Mindenki egyöntetű véleménye az volt, hogy ha az orosz fiúk (nem emlékszem, hogy akkor is 1C-nek hívták-e őket, mindenesetre ennek a csapatnak a neve áll most a kész játék dobozán) ezt meg tudják csinálni, ebből valami nagyon nagy dolog sühet ki! Nos, az álom valósággá vált, a fejlesztés nem tűnt el a sülyesztőben, és megjelent a Codemasters gondozásában – bár nem egészen úgy és azt beváltva, amit vártam tőle...

Az RTS „forradalom”. Mindjárt a cikk elején le kell szögez-nem, hogy a Perimeter más – nagyon más –, mint az eddigi RTS játékok: mivel a fejlesztők az egész motorjukat a talajra és a talaj-változásra helyezték ki, nem meglepő módon a játékkonceptjét is erre építették! Vagyis a talajegyengítés, illetve az ellenfél bázi-sának feltűrése kulcsfontosságú lesz a játék folyamán (én ezt nem nevezném terraformálásnak, noha kissé felleengzősen így emle-getik mindenfelé).

Ezen kívül az egységek kezelése is jelentősen megváltozott: Há-romféle alapegységet gyártunk, és a különféle laborjainknak (meg annak, hogy a tervezők éppen mit tiltottak le az adott pályán) meg-felelően alakíthatjuk/morfolhatjuk át őket különféle harci egysé-gekké. Ezt a különleges nanotechnológia teszi lehetővé, de a já-ték technológiai és történeti háttere nagyon zúros (még nekem is, aki pedig sci-fi-n nemtem fel), így ebbe inkább ne menjünk bele. A lényeg az, hogy amíg az alapegységeket gyártjuk ezerrel, addig bármilyen egységre átalakíthatjuk a szakaszt. Ez valóban újszerű megközelítés, mert menet közben változtathatjuk erőinket attól

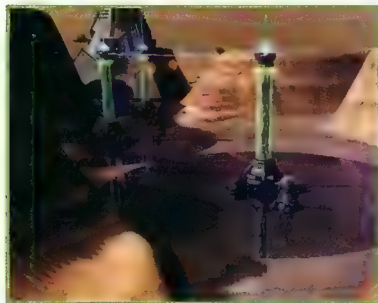
függően, hogy éppen támadni/védekezni, földön, levegőben – esetleg föld alatt – akarunk-e mozogni! Sajnos a rendszernek van néhány hibája, amit érzésem szerint az orosz fiúk nem tud-tak ki megoldani:



• Az utánpótlás-alegységek mindig oda szaladnak, ahol a szakasz éppen van (általában a frontvonalra), és jó részük szépen el is pusztul. Én csak azt a megoldást találtam, hogy felváltva 2 szakasszal támadok, és egyet mindig visszavonok, hogy pótoljam a veszteségeket

• Szerintem abszolút butaság, hogy az egyszerű már kialakított egységek ahogy sebesülnek, vesztenek az „anyagukból”. Ezt nem tudom jobban leírni, de látni fogjátok, hogy a morfolóizető egy idő után negatív értékeket mutat. Vagyis van 4 egységem, de ha újra átalakítanám őket, már csak 3 ugyanolyan típusú tudnék csinálni...

• Az alapegységek tömeges gyártása nincs jól kifejlesztve. Eszeveszetten kell kiikelni rájuk (a nagy egységekhez 10-15 alapegység kell), ami komolyabb seregek kialakítása során, de főleg az utánpótlás gyártásakor nagyon idegesítő lesz egy idő múlva



A háttértörténetről már említettem, hogy ember legyen a talpán, aki megérti, hogy ki melyik oldalán áll, ki és miért harcol, s tulajdonképpen mi is az a szerepük. Ennek ellenére a feladatokat a pályákon világosak – nem is nagyon érdemes eltérni tőlük, mert a program ezt általában nem tolerálja (mint mondjuk az én esetemben, aki úgy akartam megnyerni egy versenytutást, hogy az ellent szépen kiirtom).

Grafika. Mint már említettem, a játék egyik legnagyobb ígérete a grafika volt, amely lassúság nélkül képes kezelni akár 500 egységet is! Nos, ez így, ebben a formában... igaz. Csak azt tegyük még hozzá, hogy a játék „per definitionem” dög lassú a kinnlévő egységek számától függetlenül. Nem mondom, hogy szerintem gépem van, de egy Radeon 9800SE-n és 1,7 GHz-es Athlonon (512 MB RAM) azért nem kellene búska 8 FPS-t produkálnia bármely RTS játéknak. E játéktípus esetében nyilván megengedőbb az ember, mondjuk kiegyezik 20 FPS-sel, de azért a lassúságnak is van határa! Viszont ezt a „sebességet” a játék tényleg produkálta 5, 10 vagy 200 egységgel is – a reklám tehát igaz! Vannak persze effektek (a pajzsseffekt például), amelyek szépek, van-

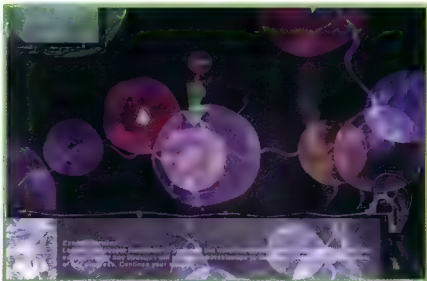
nak olyanok, amelyek elcsúsznak, és sajnos vannak olyanok, amelyek egyszerűen hiányoznak! Kicsit ideges lettem, amikor a föld alatti egységeket támadó ágyúmról nem lehetett eldönteni, hogy most éppen lö-e, és ha igen, kire...

Az egységek egyébként nagyjából tényleg nézhetnek ki, ha látná őket az ember. A repülő leg többször olyan magasnak mennek, hogy csak az árnyékuk látszik, a földi egységek leginkább bolhaméretűek, a földalatti egységek pedig ugye éretelemszerűen nem látszanak...

Összességében a grafika szerintem nem lett olyan, mint amilyennek az előzetesek alapján vártuk (a fők jól tudnak screenshotokat csinálni), de ilyen sebességgel ez szerintem elfogadhatatlan és eladhatatlan.

Zene. Semmi különös. Engem kimondottan idegesített a narrátor bálgúnár hangja és az, hogy állandóan legatúsunk („Legate”) szólított, de hát ez a „fling” része nyilván, csak én nem érzem át eléggé. Ezen felül nem hagyott bennem nyomot sem pozitív, sem negatív irányban.

Játékmenet. Mint már említettem, a játék próbál újítani az eléggé elcsépelet RTS piacon, és ez mindenképpen a javára írható! Csak halkan jegyzem meg, hogy az utóbbi időben az innováció teljesen eltűnőben van a játékiparágóból, a kiadók a legminimálisabb újításra is lecsapnak, és kíméletlenül kiirtják a játéktervekből. Így aztán valóságos felüldülés látni valamit, ami más – és a Perimeter bizony több újítást is tartalmaz. Emiatt persze jóval nehezebb hozzászokni a kezeléséhez (legalább 6-8 pálya kell hozzá, mert a tutorial nagyon alapszintűre sikeredett), és sajnos nagyon sokan nem fogják venni maguknak a fáradságot, hogy ennyi időt rászánjanak! Több emberrel is beszéltem, akik amúgy (általólag) szeretik ezt a stílust, a Perimeter viszont visszadobták, hogy túl bonyolult és a ***** (cenzúrázza) fogja megtanulni.



Emellett persze akadnak benne butaságok (bugok, tervezési hibák) is jócskán. Ebben a játékban minden az energia körül forog, hiszen ha van energiánk, akkor áthatolhatatlan energialemezővel vehetjük körül magunkat, és csak kacsingatunk ki mögüle. Viszont számomra nagyon furcsa volt, hogy ennek az energialemezőnek a követése szinte lehetetlen! Nem lehet tudni, mennyit termelünk, és pontosan kik is használják azt el. Tömeggyártás mellett szinte nem volt energiafogyasztásom, míg amikor az egységeim elkezdtek rakétákat (nem is lézersugarakat!!!) lövöldözni, egyből negatívba ment az energialemezőm... A méret- és irányításbeli gondokról már beszéltem, de néha maga a játékméchanizmus is nehezen érthető. Például az ellenség földalatti egységet teljesen szétforgatott a bázisomat (ami nem egyenletes talajon áll, az folyamatosan sérül), míg az én vakondjaim felszántották az ő bázisát keresztül-kasul, és semmi baja sem lett semminek! Hasonlóképpen, míg én 10 energiatermelővel alig bírom fenntartani a pajzsot néhány másodpercig, a gépnek semmi gondja nem okoz az utolsó energiatermelőjével többször ennyi ideig pajzsot generálni... Szóval erősen csalászsága van a dolognak, ami ráadásul követhetetlen is, mert semmiféle visszajelzésünk nincs ezekről a dolgokról.

Összefoglalás. Személy szerint én a program összes hibáját megbocsátanám, ha elfogadható sebességgel futna – de így, közepes gépeken nem vagyok hajlandó több időt szánni rá, mint amennyit a cikk megírása miatt lettem. Mire pedig olyan gépem lesz, amelyiken gond nélkül fog futni, addigra már régén el is felejtődött... Első próbálkozásnak határozottan jó, és az újító szellem mindenképpen értékelendő, de csak nagyon erős fanatikusoknak ajánlanám bivaly-erős géppel.

Logate „The Vanquisher” Pellus

Próbálkozás játékmennel és átlalok			
HANGULAT	19	23	GÉPIGÉNY PIII 1000, 256 MB RAM, 950 MB HDD ÖSSZESEN 75%
JÁTSZHATÓSÁG	17	23	
EREDETISÉG	10	10	
GRAFIKA	16	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	
Korlat: Ismeretlen, ha az a játékos ismert, a játékosok átlalok			



DEAD MAN'S HAND

INFOBOX

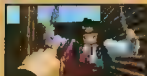
Kategória: western FPS • Kiadó: Atari • Fejlesztő: Human Head Studios • Web: www.dmhgame.com



- Konzoloz életérzés
- Főhős hangja
- Lovas küldetések
- Korhű környezet és fegyverek

Aréna:

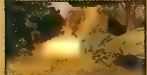
Outlaws 81%



Unreal II, 78%



Postal 2 59%



Így hívtuk magunkat: „A Kilencek”. Lovaink dübörgő patáinak hangjára a menny kapui is megremegtek. Amit akartunk, elvettük, akit kellett, megöltük, nyomunkban vér és pusztítás járt. Hírünk szinte mindig megelőzött bennünket, ha megjelentünk, már mindenki tudta, a Halál Dala újra szól. Nem ismertünk se Istent, se embert, se törvényt. El Tejon vagyok. Az én Istenem az arany. Azért nehegy azt hidd, hogy nem szorult belém semmi tisztesség. Mikor a cimboráim már túl messzire mentek, úgy döntöttem, ki-szállok. Ők pedig úgy döntöttek, hogy csak egyetlen módon távozhatok... gyorsan és fájdalommentesen. Persze alábecsültek, mint már gyerekkorom óta annyiszor. Úgy hittem, soha nem lennék képes élvezetből ölni, de tévedtem. Egyenként vadászok rájuk, nem számít, mibe kerül, hiszen a bosszú ízénél csak egyvalami édesebb... az árulók vére.

Volt egyszer egy vadnyugat. Ha valaki picit is benne él a „menni-lőni” játékok világában, akkor biztos vagyok benne, hogy a grafikát látva egyből kiszúrja, hogy az bizony gyanúsán emlékeztet az Unrealra. Nem is téved, de azt talán már nem tudná belőni pontosan, hogy melyik Unreal rész motorja moccorg alatta. A játékot végigjátszva már biztosabban tippel az, aki a második generációs motorra voksol. Pedig nem is olyan egyértelmű a helyzet, hiszen a játék gyanúsán jól megy „különösen magas” beállítás mellett gyengébb konfiguráción is. Tovább növeleli gyanúkat a játék ára. Az Xboxra és PC-re egyaránt egyszerre megjelenő DMH majdhogynem annyiba kerül, mint a Neighbours From Hell epizódja, azaz anolyan „gazdaságos ki-szerelés” kategóriába sorolható. A Human Head Studios nem is nagyon törekszik többre, hiszen az ezredforduló derekán megjelent Rune sem volt kirobanó siker annak ellenére, hogy kellemes órákat biztosított a játékos számára, anno az első Unreal motorral. Jelenlegi alkotásuk a régóta örök álmát álvó western műfajt hiva-



tot felébreszteni, és el kell ismernünk, többé-kéves-bé sikerült is nekik.

A nyolc mesterlövész. Feladatunk El Tejon bérébe bújva ex-banditáirsaink menetrendszerinti le-ölése lesz. Bármennyire is erőtetem magam, tényleg csak ennyi a történet lényege. Igaz, egy FPS-től nem is nagyon várunk többet, na de azért mégis... A Barátok közt történetének feneke alatt lévő sztoriban egyre több és egyre erősebb ellenféllel akadunk ösz-sze, akiket korhű fegyverekkel (shotgun, vadászpus-ka, kolt, dinamit stb.) kell az örök vadászmezőkre küld-nünk. Minden pálya elején kiválasztható a nehézségi fokozat, ami igazából csak annyit változtat a lényegen, hogy több lövéssel kell leteríteniünk az eléink bedrótozottan felvonultatott gazdickók tömkelegét. Ezzel el is érkeztünk a játék legnagyobb hibájához. Annnyira profítánuul lineáris, és annyira bedrótozott, hogy egyáltalán nem készíti a játékosra arra, hogy egyetlen végigjátszás után valaha is elővegye Pozitívum ótót, hogy a pályák elején mini-



ha figyelembe vesszük azt, hogy a játék 8-9 óra alatt legyűrhető, akkor esetleg rábólinthattunk a dologra. Fáj egy kicsit az is, hogy sokkal, de sokkal több rejlik ebben a motorban, mint amit a DMH elénk tár. A textúrák viszonylag szépek és élesek, a színek kellemesek, a fizikai modell is jó, mégis lehetett volna ebből az alapanyagból jóval szebb alkotást is gyúrni. Többjátékos játék esetén a hangulat sem az igazi, hiszen a pályák nagyon rövidek, méretük kicsi, és összesen 6 darab érhető el belőlük, így legfeljebb 2-3 játékosnak memnem ajánlani, és csak akkor, ha túl gyenge vassal rendelkeznek az általam jelenlegi etalonnak tartott Far Cry futtatásához. Az alaplap hangkártyák tulajai valószínűleg már rögtön a játék elindítása után észlelni fogják, hogy az a sercegő hang, amit hallanak, nem a bakelit lemez hangját hivatott utánozni, és nem is hiba a mátrixban. Semmi pánik, ugyanis beverekedve magunkat az audio beállításokig észlelni fogjuk, hogy a hangképző szerv alábbi szoftveresre van állítva. Ennek hardveresre vagy biztonságos módba történő áttárlása és egy játék ki-belepés után már egész kellemes hangokkal és zenékkel fogunk találkozni. Be kell vallanom, ez utóbbi kettő a játék leginkább eltálatl pontja. A fegyverek hangja kitűnő, reakcióidejük szinte teljesen valós. A játékban szereplő karakterek hangjai szintén nagyon eltálatl, ahogy a kitűnő zenei aláfestés is remekül megadja a western hangulatot. Attól tartom (FPS-megszállott) a „Mit szólsz a játékhoz?” kérdésre azt választok, hogy neki ez túl soknak árkád. Valóban kicsit szokatlannak tűnik az a jelenység, hogyha valakit, vagy valamit eltálatlunk, akkor a program méteres számokkal jelzi számunkra,

póker játékok játszva nagyobb kezdő bónuszokra tegyünk szert. További negatívum az ellenünk felvonultatott rosszúkk állandó ismétlődése, valamint zéró intelligenciájuk sem az, ami miatt rohanánk a boltba. Nagyon kevés az a közel hatvan karakter, akivel a főellenfeleken kívül összeakadunk. Bár



ezekkel a pályákkal. Kellemesen pergős volt az a pálya is, melyen kolleginánk farnját kellett megvédenünk a kukoricásból elősettenkedő gaz armada harmadával. A játék egyes helyein rögzített fegy-

hogy éppen fejlődés volt-e (több pont) vagy standard pontnál érdemünk a mutatóért. Mivel a képernyő bal alsó sarkában található csak az ilyen mutatónyokkal emelkedik – valamint a másodlagos fegyverfunkció kizárólag ennek meglete esetén érhető el – ezért ajánlatos gyakorlatilag mindenre lőni, ami mozog. Szerencsére a terep meglehetősen interaktívnak mondható, így egész jól kiélhetjük sötét oldalunk rombolni vágyó szándékait. Annak idején nekem nagyon hiányzott a Lucas Arts-féle Outlawsból a lovaglás lehetősége. Esetünkben erre is lehetőség nyílik, így kellemesen elszúnk



rámok, istállók, szellemvárosok mellett roghatunk el. Jó ötlet volt a káshók részéről a játék motorjával készített animációk használata is, főleg hogy fekete-fehérek és még a vetítőgép zaját is hallhatjuk.

Egy maréknyi dollárért.

Furcsa kettősség van bennem (és nem a skizofréniam újult ki), amikor átfogó véleményem kell alkotnom a játékról. Egyrészt nagyon rövid, a szavatosága alacsony, a motor kiaknázatlan, a történet gyatra, és mégis, van benne valami, ami miatt az ember lel, és egy unalmasabb napon végignyomja. Személy szerint én szívesebben játszotam



ezzel, mint a Painkillerrel. Valahogy az egészen benne ég egy picit az a western íz, amit a fejlesztők oly nagyon igyekeztek megmutatni. FPS- és westernrajongóknak illik egyszer végigjátsszani, továbbá ajánlott mindenkinek, aki gyengébb masinával van megverve, és vevő egy könnyed szórakozásra, melynek ára nem nyaldossa a csillagos eget.

Tinman

Újra szó a hatlővetű

A játék egyik legkellemesebb kiskaliberű fegyvere vihatatlanul a Colt Peacemaker. A Colt az 1873-as verébli vadnyugat forgatagának kelős közepén dobta piacra – elsősorban a lovasság számára készített – „béketeremtő” elnevezésű kézfegyverét. Érdekesége a villámgyors mechanikán kívül az is, hogy mind a mai napig gyártják, valamint a cég közel egymillió darabot gyártott le csak ebből a típusból.

Prac: Elreklidott western hangulat fejlődése. Silabusz átvizsgálás. Tetszőleges hangok és zenék.

HANGULAT	22	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	24	25	PIR 800, 128 MB RAM, 1.3 GB HDD
EREDETISÉG	06	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	15	20	71%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	03	10	

Kontra: Túlságosan árkád. Neveléses A.I. Linédrit. Rövid. Sokkal több van ebben a motorban.





Kétségtelen, az új motor kínálta látványvilág megkapó.



Expecto patronum!

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

INFOBOX

Kategória: akció • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: EA UK • Web: harrypotter.ea.com/hppo



- 3 karakter
- hippogrifflovaglás
- új varázslatok, lőnyök és kártyák
- új motor

Aréna:

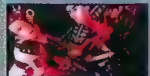
HP Chamber of Secrets 74 %



HP Philosopher's Stone 68 %



HP Quidditch World Cup 83 %



Amikor a sajtóbemutatón láttam, hogy a Harry Potter következő része nem csak új motorral büszkélkedhet, hanem változtathatjuk benne azt is, melyik karakterrel megyünk, egészen felvidultam. Valahogy olyasmire számítottam, mint a Lost Vikings harmasa volt, amelyikben az egyedi képességeket hatékonyan együtt használva juthatunk előre. Akkor fel sem merült bennem, hogy ezek a különleges képességű szereplők automatikusan előlépnek majd a történetben, és nem az én döntésem lesz, ki mikor mit csinál. Úgy éreztem magam ebben a programban, mint egy báb: amikor sorra kerültem, megtettem a dolgom, majd néztem, mint a moziban.

Nem kellene már hinnem a csodákban, úgy látszik, az ígéretek nem arra valók, hogy bevaltsák őket. Az új motort kapott Harry Potter epizód tagadhatatlanul sokkal szebb lett, mint elődei, de a tartalom...

„És a film forog tovább”. A három jó barát, Harry, Ron és Hermione az első pillanattól együtt kalandozhat, de a harmast egész nyugodtan kibővíthetjük magunkkal is, bár mi meglehetősen passzív szerepet kapunk. Ha a játékot tarkító filmszerű epizódokat megnéztük, és sorra kerülünk, akkor a kijelölt varázstanonccal teljesíteniünk kell a feladatunkat, aztán a film pereg tovább.

Kezdődik mindez a Hogwarts expresszen, és Harry már itt találkozik a dementorokkal, a játéknak (és gondolom, a film) jobban sikerült karaktereivel...

De mire a trió eljut eddig a pontig, tisztában leszünk az irányítás minden csínjával-bíjával, és megismerkedünk a szereplőkkel is. Bár az iskolába érve számos új varázslatot tanulhatunk majd, olyanokat is, melyek az előző részekben nem szerepeltek, sőt, némelyikük Rowling regényében sem található meg. Ronnak jut a carpe



retrectum, amellyel húzgálni tudja a tárgyakat, illetve ő maga is tud „csüngeni” tárgyakat, Hermione szobrokat tud életre kelteni (nyuszi – lapifors, sárkány – draconifors), míg Harry a glaciuss segítségével fagyaszthat. Az újdonságok közül a leglátványosabb bővígve a játék csúcspontján sül majd el, az expecto patronum minden szempontból hatásosra sikerült. Ha már a varázslatoknál tartunk, gyorsan megemlítem, hogy ezúttal nem lesz flipendo és vingaridium leviosa, viszont maradt a spongify, az alohamora és a lumos, s ahogy a fejlesztő ígérte a lányomnak, a rictusempra javíva lett. :)

Visszatérve a „játék-filmhez”, a programban szépen haladunk majd a történet szenn, és csak a 3-4 órát igénylő végigjátszás után kerül a kezünkbe igazi szabadság, ekkor fedezhetjük fel Roxfortot kedvünkre.

Drazsék, csokibékák, sütőtökök. Az előző részekben megszokhattuk már, hogy mindenféle nasikak lehet gyűjteni a különböző bónuszokért. Az új motornak köszönhetően igencsak kíváncsiságnak látszó Bogoly Bert-féle Mindenizü Drazsék mellett sütőtököket és csuprokat is összeszedhetünk. Mindezekért Roxfort

Unreal (Warfare) Engine



Az Unreal első részének fejlesztése 1995 végén indult meg, és az 1998 májusában megjelent játék tarolt grafikai színvonalával (is). A motor a későbbiekben az Unreal Warfare nevet kapta, melynek folyamatosan jelentek meg újabb és újabb verziói. Az Unreal családja legelső helyén jelenleg az Unreal első része, legfelső szintjén pedig az Unreal 2, valamint részben az UT 2004 áll. A Warfare elnevezés inkább az UT egyes részeire jellemző, az egyjátékos FPS motorja ugyanis a játék jellege miatt olyan sok optimalizáción és kiegészítésen esett át, hogy a fejlesztők szívesebben használták rá az Unreal 2 Engine nevet. Az első Unreal, illetve az UT grafikus kódja alapvetően még a szoftveres rendelői pipeline használatára volt kihegyezve annak érdekében, hogy olyan gépeken is minőségi grafikát produkáljon, melyek nem rendelkeznek 3D támogatással. Az Unreal második, egyébként DirectX 8-ra épülő része azonban már szakított ezzel a megoldással. Így például a megvilágítási rendszerben átvett fejlődést tudtak elérni. A 829-es verzió óta része a motornak a Karma fizikai rendszer, továbbá igen magas színvonalú AI rutinnal is ellátták. A fejlődés pedig töretlen, így az idel E3-on már az Unreal 3.0 Engine a befutó, teljes körű DirectX 9 támogatással és több millió (!) polgomból álló karakterekkel.

Sz@by



„Nem kellene már hinnem a csodákban, úgy látszik, az ígéretek nem arra valók, hogy beváltsák őket.”



felfedezésekor vásárolhatunk kártyákat és jelszavakat. (Ez utóbbiak a titkos zónákba való bejutáshoz kellenek.)

A kártyákat ezúttal kategorizálva lapozgathatjuk – külön lesznek a híres varázslók és boszorkányok, a vámpírok, az óriások, a sárkányok és így tovább.

Sajnos, már a csokibékkák sem a régiek, bután ülnek egy helyben, nem ugrándoznak el, így elkapaszkodásukon könnyű, pont, mint az egész játék... Nem mintha lenne miért



csokibékkát hajkurászni, nagyon kicsi az esélye annak, hogy a kiemelkedően megkönnyített programban sikerül elhaláloznunk.

Summa summarum! Az egyetlen pozitívum, amit a játékkal kapcsolatban el tudok mondani, az a látványvilág. A sűrűmim sora sajnos jóval hosszabb, nehezen viselem, ha ennyire butított egy program, még akkor is, ha tudom, nem nekem, hanem gyerekeknek készült. A rövid végigjátszási idő tulajdonképpen nem is akkora dráma, mert a történet ilyen feldolgozásán jobb hamar túl lenni. A bábú mód



dás. Remélem, a játék alapjául szolgáló film klasszisokkal jobb lesz!

Lily

Próbáljuk

HANGULAT	15	25	ÖSSZESEN
JÁTSZHATÓSÁG	24	25	PIII 600, 128 MB RAM, 500 MB HDD
EREDETISÉG	02	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	68%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	02	10	

Kontraszt, szívek, bátyjaimat igyruen, NH könnyű

után aztán felfedezhetjük a jócskán kibővült (7 szint + alagsor) Roxfortot, letehetjük a vizsgákat stb. Kviddicsről szó sem lehet, bár mozi szintén egy picit megjelenik a játékban.

Még a kulcsjelenetekben sem kapunk kreativitási lehetőséget, hiszen amikor kiszabaduljuk Sirius

169.900 FT WEBSHOX

679 EUR

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- 8x DVD meghajtó
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg
- Hordtáska ajándékba!

189.900 FT WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD ír+DVD meghajtó
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételiáru Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztjeitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztese! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínál, teljes kiegészítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DVD memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!



3DMark2001: 11200



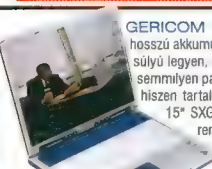
349.900 FT HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- Intel 865PE chipset, AGP 8x, 2db HDD hely
- ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- CD ír+DVD meghajtó
- Fax Modem, Ethernet LAN, FireWire beépítve
- 6in1 memonakártya olvasó
- 1x PCMCIA, Infra, 3x USB 2.0, soros port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

479.900 FT HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 HT processzor, 2800MHz
- ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM
- 60GB UDMA 7200rpm merevlemez
- 512MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- 4x DVD ír+/- RW meghajtó
- TV tuner + távirányító, videó bemenet
- Digitális kamera beépítve
- 6in1 memonakártya olvasó
- Wireless LAN modul 802.11G
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM HOLLYWOOD XXL a jelenlegi technika csúcsa! A 17" notebook ATI Radeon 9700-as grafikus kártyát tartalmaz 256MB RAM-mal. A gépben 2db beépített merevlemeznek is van hely, így akár 160GB kapacitással dolgozhatnak. A nagybő változatban TV Tuner, WLAN és Digitális kamera is található. A gép teljes nagyságú billentyűzetet rendelkezik, és megtalálható rajta a hagyományos soros port is. Az alaplap INTEL 865 chipkészlettel dolgozik ezért a Dual channel memória és a 8x AGP sebesség is rendelkezésünkre áll.



GERICOM OVERDOSE MC Akinél fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és minőségiesen 2.3kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcstechnológiájától, hiszen tartalmaz beépített DVD-író, ATI 9700-as grafikus kártyát és 15" SXGA kijelzőt. Az olcsóbb változat Intel855 grafikus chippelel rendelkezik. A Centrinó processzorban a Wireless LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra

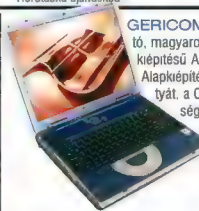
ATI RADEON 9700

259.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Centrino technológia, 1500MHz
- 256MB DDR RAM, 30GB UDMA merevlemez
- CD ír+ DVD Combo meghajtó
- FaxModem, Ethernet, FireWire, Wireless LAN beépítve
- Infra, 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg

399.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- Intel Centrino technológia, 1600MHz
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM
- 4x DVD ír+/- RW meghajtó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiegészítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE” model lehet az Öné. Alapfelszerelésben is tartalmazza a gyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapi munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemez igény szerint bővíthető.



209.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez, 128MB DDR RAM
- CD ír+DVD meghajtó
- ATI RADEON 9000 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

229.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD ír+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye kiváló teljesítményt jelent. Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játékok és felhasználói programok, asztali gépekkel megsemmisítő sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezésű ház nagyteljesítmű 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

3DMark2001: 9117



279.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 40GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD ír+DVD meghajtó
- ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port, PCMCIA
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM
- DVD ír+ CD ír combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelből a GeForce FX 6000 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelembe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak

999 EUR



249.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 40GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD ír+DVD meghajtó
- GeForce FX 6000 VGA 128MB RAM
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port, PCMCIA csatlakozó
- 3in1 memóriakártya olvasó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

309.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE Intel Pentium4 2600MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB 7200rpm 8MB cache merevlemez
- GeForce FX 6000 128MB DDR+TV-OUT
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM CO. KFT

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

CÉDRUS COMPUTER KFT

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

1142 Budapest, Tatai u. 93/a.

Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonzatelladónknak)

B & T Irodatechnika Kft.

Tel.: 06-66/442-614. Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés

8800 Nagykanizsa, Fő út 10.

Honlapkészítés Kft GERICOM Online

Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

www.gericom-computer.hu

info@gericom-computer.hu

SONY

VAIO

www.sonynotebook.hu

3 év
garancia



1600x1200 felbontás

999.900 FT

SONY VAIO PCG-GRT996ZP

719.900 FT

SONY VAIO PCG-GRT996VP

- 16.1" TFT UXGA (1600*1200) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 3.2GHz HT
- 1024MB DDR-333 RAM
- 80GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD \pm RW
- FireWire, Modem, Ethernet, WireLess LAN 54Mbit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

- 16.1" TFT UXGA (1400*1050) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 2.8GHz HT
- 512MB DDR-333 RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD \pm RW
- FireWire, Modem, Ethernet, WireLess LAN 54Mbit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

A SONY VAIO® notebookok a legújabb technika, a hatalmas teljesítmény és a legelőgésőbbi dizájn képviselői.

Ezen tulajdonságok a SONY vezeték nélküli audio és videó technikaival, a termékekhez adott hatalmas szoftvercsomaggal és a 3 év garanciával egyedülálló ajánlatot eredményeznek.



499.900 FT
SONY VAIO PCG-FRV415S



- 15.1" TFT XGA (1024*768) Onyx Black Ultra Bright
- Intel Pentium4 2.8GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon IGP 345M, Max 128MB Shared RAM
- AV-OUT
- 4x DVD \pm RW

- 10/100Mbit belső modem
- WireLess LAN 54Mbit
- FireWire IEEE 1394
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Home
- 329mm x 274mm x 45mm, 3.6kg



599.900 FT
SONY VAIO PCG-V505CP

- 12.1" TFT XGA (1024*768)
- MOBILE Intel Pentium-M Centrino 1.6GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon IGP 9200 32MB DDR RAM
- 8x CD-RW + 4x DVD meghajtó
- 55k belső V92/V90 modem

- 10/100Mbit belső modem
- WireLess LAN 54Mbit
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a
- 277mm x 242mm x 35mm, 1.9kg



A VAIO® TR notebookot azért tervezték, hogy az irodáján kívül is kapcsolódni maradjon az üzleti világgal. A WLAN kábel nélküli technológia, a sokoldalú Motion Eye® beépített digitális kamera segíti a keleti kommunikációt. Bármikor ha az email levelet akarja lekérdezni, vagy videó konferenciát szeretne lefolytatni az üzletfeleivel notebook máris készen áll a feladatra. Mindössze 1.4 kg-os súlya és 5 órás akkusz üzemideje utolérhetetlen valóságossá teszi.

699.900 FT
SONY VAIO PCG-TR2MP

- 10.5" TFT WXGA (1280*768) Onyx Black XBRITE
- ULV Intel Pentium-M Centrino 1.0GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- Intel 855GM VGA 32MB Shared
- 24x CD-RW + 8x DVD meghajtó
- 56k belső V92/V90 modem
- 10/100Mbit belső modem

- WireLess LAN 54Mbit
- Bluetooth
- Digitális kamera 640x480
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART 5.0ra üzemidő
- Windows XP Professional SP1a
- 270mm x 188mm x 34mm, 1.4kg



54.900 FT
SONY CLIE TJ25

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 16MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely
- Palm OS 5.2
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garancia



69.900 FT
SONY CLIE TJ35

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely, MP3 lejátszó
- Palm OS 5.2, íráskészítő szoftver
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garancia



139.900 FT
SONY CLIE NX73V

+ ajándék tok!

- 320x480 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel PXA263 200MHz
- Memory Stick Pro, MP3 lejátszó, Bluetooth, digikamera, WLAN
- Palm OS 5.2, íráskészítő szoftver
- 71mm x 131mm x 21mm, 230g
- 2 év garancia



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZARVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:
PÓLUS CENTER:

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel/Fax: 339-5647, 339-5648
Tel/Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477#

ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.



A név: szárnyak különösen kincseket őriznek.



Sajnos muszáj rendszeresen zsákmányt is ejteni.

I OF THE DRAGON

INFOBOX

Kategória: akció-RPG • Klado: Strategy First • Fejlesztő: Primal Software • Web: www.i-dragon.com



- 3 játék
- fantasztikus környezet
- hatalmas világ
- különleges műfajkeverés

Délelőtti 10:00



Wélelőtti 10:00

Megfordult benned valaha vágy a sárkány lényegének megértésére? Bevallom, fantáziavilágokban kóborló felemmel vannak olyan vágyaim, melyek kicsinyesükből hatalmasak, tudom, és alázattal várok arra, hogy valaha érinthetek egyszarvút, vagy magamon érezhetem sárkány tekintetét, még ha csak egyetlen tünékeny pillanatra is csupán. Talán, e szemben többet látnék meg a világról, letűnt korokról, mint szeretném, mégis fohászok érte tovább, gyarló bolygónk egyik örökké remélő porszemeként...

Sosem tápláltam olyan vágyat, hogy sárkány legyek magam is a szó nemese értelmében, mégis már másodszor tettem próbát e létformával (először a Horizons: Empire of Istariában). Ismét oda jutottam – azt hiszem, nekem ez a létforma túlságosan szent ahhoz, hogy akárcsak virtuálisan is jogot formáljak felöltésére, de az ég a tanúm rá, megpróbáltam.

Valószínűleg a Primal Software is tudta, kényes témához nyúlt, e „sárkány-szimulátor” kettős éle színt adja magát, hiszen a rendkívül vonzó lehetőség (sárkánynak lenni) törvényszerű párja a játékosok által magasra állított követelmény. Jómagam az első nap a programra egyst adtam volna, ciklem leadásának pillanatában viszont már belefér egy 3/4 is... Attól tartok, sokan az első félóra után letörlik majd, és csak a legkitartóbbak jönnek majd rá, nem is olyan rossz ez a játék.

„Nimco oly szép, mint a hajnall harmat”. Bár a völgyekkel, hegyekkel, széles mezőkkel tagolt táj valóban szép, számomra a fejlesztők leírása kissé távol áll attól, amit tapasztaltam. De még ha te is el olvadnál azon, mily szép e vidék, nem árt tudni, hogy odalent, valahol a mélyben lapul e világ démona, Skarborr. Tevékenységével hamar szembesülsz majd, hiszen a felsz-



nen felbukkanó szárnyfészkekből csak úgy áramlik elő a vérszomjas fenevadak, kik rád és a benned hívó emberekre vadásznak. Igen, igen, jól olvastad, végre egy hely, ahol nem pikkelyes-tűzes rémként, hanem segítőként tekintenek a sárkányokra, és az emberek istene is e faj szülőtte, a neve Ungh-Agor. E vállás rendjének mágusai képesek repülő szárnyegyen közlekedni, egyikük hamarosan meg is keres majd téged, az ifjú sárkányt, hisz te képviseled számukra az egyetlen reményt, mert eljött az idő, a legendák kora...

Sárkányszemmel. Nagyon gyenge fordítása ez a játék címét adó szójátéknak, de jobb nem jutott eszembe. Nem is ez a lényeg, hanem inkább az, hogy mi itt mindent a sárkány nézőpontjából tapasztalunk majd meg, bár e különös stratégia-szeres-akció egyveleget külső nézetből is lehet játszani, ami kevésbé bensőséges, ám sokkal látványosabb

Kezdekör három sárkány közül választhatunk, és én azt ajánlom, próbáljátok ki mindet. Jómagam nem skartam a klasszikus, tüzes példánnyal nekivágni a kalandoknak, s nem vonz a nekromancia sem, így először a fagyaszásban jeleskedő Barroth-ot választottam. Szabályosan szenvedve küzdöttem el magam a harmadik küldetéciklusig, és erősen gondolkodtam azon, hogy feladom



"Mert azt hiszem, nekem ez a léttforma túlságosan szent ahhoz, hogy akárcsak virtuálisan is jogot formáljak felöltésére, de az ég a tanúm rá, megpróbáltam."

(szerkesztőségünk legtöbb tagja negyed óra után törölte a programot a gépről), de hajtott a lelkiismeret, és a „kell, hogy legyen a játékban valami” gondolat. És volt! Magam is meglepődtem, amikor egy éles sárkányváltás után, Morrogh testében már örömet leltem Nimoa felfedezésében és gyári emberinek megmentésében. Ő ugyanis nekő létre vértet, gyógyít, idéz, mérgez, terепet zúz, sőt, akár életet is ad!

Az irányítás győtreimeit. Amiért mégis erősen megküzdöttem a programmal, az az irányítás. Akár külső, akár belső nézetből játszottam, nagyon nehezen szoktam meg. Ráadásul mire végre megszoktam a manőverezést és a harcot, valamint a varáz-

Panzer Dragoon Orta

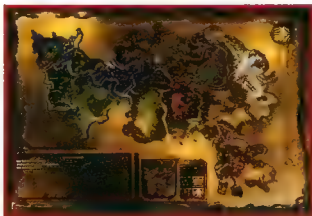
„Mit nekem I of the Dragon, amikor létezik Panzer Dragoon Orta is!” – mondta a Hunor, amikor mutattam neki a játék képeit, és elmeséltem, kb. miről szól a dolog. Jogos, nagy a hasonlóság, csak ahhoz a programhoz kell egy Xbox, és a PDO-ban az akciós a főszerep, ráadásul nem te vagy a sárkány, hanem annak nyergében lovagolhatsz... Vonzó lehetőség, hogy az Ortán belül megszerezhető a kulcs az ősi Sega klasszikus (Panzer Dragoon) előadásához is! Nem is tagadom, a Panzer Dragoon Orta valóban gyönyörű, ám a rendkívül gyorsan végigjátszható, látványos akciót nem cserélném el a Primal programjával, nekem ez jobban bejön.



lást, elkezdtem éhezni, így szákmányra kellett vadásznom, majd be is kellett falnom azt... Na, ez még sárkányonként is változóan ment, Morrogh szerepében csak a legutóbbi külső nézetből sikerült, fogalmam sincs, miért.

Ez az étkezés dolog egyébként sem jött be nekem, bár belátom, hogy a fantasy történetek nagy részében a sárkányok falánk állatok, mégis nehezményeztem, hogy rendszeresen vadásznom kell valami éték után, majd megragadva az áldozatot cafatokra is kell tépni, és bekebelezni azt.

Szerepjáték? A Nimoát ellepő szörnyek pusztításáért tapasztalati pont jár, és természetesen hamarosan szintet is lépünk majd. A kapott pontokért fejlesztjük alap képességeinket, és vásárolhatunk új varázslatokat is. Az elején nem tudtam, de mint kiderült, nem érdemes pontokat pazarolni az életerőre és a regenerációra, mert ezeket a lila és a kék kövek gyűjtésével is fejleszthetjük, sőt küldetéseink teljesítéséért is járnak képességpontok (pl. 20 pont a sebességhez), ezért érdemes a hangsúlyt a hasznos varázslatokra és a mannaregeneráció sebességére fektetni. Az említett „köveket” a megsemmisített szörnyfészkekben találhatjuk, és az egészen különlegeseket általában neves fenevadaktól vagy veszélyes tárgyakból szerezhetjük meg. A labirintus feletti megjelenő fénygömböt nem kell kerülni, egyszerű jobb klikkel fel lehet venni. Ha megvan az őt, már is kapunk valami fincsi dolgot érte. A legjobb a zöld,



Sárkánykínálat

Barroth, a mágus

Repülési sebesség: 85 • Életerő: 35

Regeneráció: 20 • Tűzerő: 25

„Köpcenit”: 25 • Mannaáramlás: 60

A leggyorsabb, ám fizikailag a leggyengébb sárkány. Testi adottságait a gyors mannaregenerációja ellensúlyozza. Jeges leheletével áldozatait lefénthetja, és ide-ahol esetben még fagyottan, védekezésre képtelenül elpusztítja őket.



Annoth, a tűzfűvő

Repülési sebesség: 80 • Életerő: 55

Regeneráció: 25 • Tűzerő: 50

„Köpcenit”: 30 • Mannaáramlás: 25

Erős, hatalmas tűzerejű, egyébként az átlagot képviselő, klasszikus sárkány. Ő valóban inkább fizikai értékeivel, mint a varázslással jeleskedik, bár a tüzet és a romboló technikákat remekül használja.



Morrogh, a nekromanta

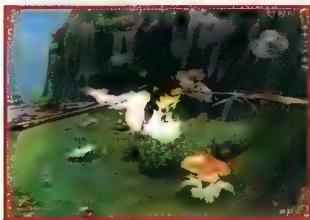
Repülési sebesség: 75 • Életerő: 50

Regeneráció: 45 • Tűzerő: 40

„Köpcenit”: 55 • Mannaáramlás: 35

A kedvencem. Mágdiét használ, védővarázslatokat alkalmaz, rombol és pusztít, ha kell, míg mások óv és gyógyít. Képes zombi sereget idézni, de élesíteni is. Szerény életerejét a gyors regeneráció kompenzálja.





ezért ugyanígy új varázslathelyet kapunk, így egyre bővíthetjük aktív bűvigéink palettáját.

Tipp! Ha figyeled a megjelenő üzeneteket, tudod, mikor, melyik területen jelenik meg új fészkek. Érdekes ezeket rendre pusztítani, mielőtt a szörnyek ellepik a területet. Rádadásul a tisztogatás neked is hasznos kőveket eredményezhet...

Stratégia? A játék elején nem sok lehetőségünk lesz taktikázni, hiszen ki sem látszunk majd a ránk vadászó kis nűnűkék lövedékei alól. Nem is lesz



más teendők, mint irtani őket tűzzel-vassal (inkább jéggel, méreggel), egészen, míg el nem érjük azt a szintet, amelyiken érdekesnek találhatunk arra, hogy az emberek bennünk lássák a jövőjük reményességét. Ekkor meg kell védenünk első városukat, majd a küldetések során elsajátíthatjuk az emberi települések létesítésének képességét, sőt, idővel megtanulhatjuk újjáépíteni, továbbfejleszteni is azt. Mivel hódításaink során Nimoa egyre nagyobb részét foglaljuk el magunk és az emberek számára, rendre felügyelnünk kell minden területet, hisz a mélyben munkálkodó démon sem pi-

Stephen King: A sárkány szeme



Szinte azonos címmel (The Eyes of the Dragon) írt követelesen fantasy regényt a horror nagy klasszikusa, Stephen King is. A történet a Delan birodalomban játszódik, ahol egy halott király két rivalizáló fia a főszereplő, és itt szövegoft aljas

terveit az udvari varázsló, a gonosz Flagg is. Bár Peter tudja az igazságot, semmit sem tehet, hisz a Történevelő foglya, ahonnan még senki sem jutott ki élve...

hen, így a szörnyek bűvhelyei rendre felbukkanak újra, és lakók szaporodnak, mint a nyulak. Míg mi távoli vidéken járunk, városainkban bizony támadásokra kell számítaniuk, ezért lesz szükség a magasabb szintű településekre, melyek már nem igényelnek szüntelen felügyeletet, képesek a kisebb és közepes inváziók ellen megvédeni magukat.

Akció! A The I of the Dragon azért elsődlegesen mindenképpen akciójáték. Az összes pozitív sallang sem változtat a lényegen, időnk legnagyobb részében változatos indokkal Nimoa légtérében fogunk szárnyalni, és súlyos légi csapást mérünk majd a jó-részt talajszinten hemzsegő szörnyhordára (természetesen lesznek légi ellenfelek is).

Nagy szerencse, hogy nem hagyták meg a játékot ennyire, akkor valóban elég lett volna belőle a negyed óra!



Én, a sárkány. Összegezve minden élményt, még mindig nem vágyok virtuálisan sárkánynak lenni, és bár végül jól szórakoztam, kevés az esély arra, hogy a programot újra és újra előveszem majd (bár, nem elképzelhetetlen). A megszokható, ám nem túl jól sikerült irányítást kompenzálja a megjelenítés,



amelyben különösen jól sikerültek a terepet megváltoztató varázslatok és az egyre fokozottabb figyelmet igénylő játékmoment. Mindenképpen értékes a program a szememben azért, mert a fejlesztők nem törekedtek azonnali élményre, a történet lassan, hőmpolygósan indul, fokozatosan tanulhatunk bele a létforma képességeibe, elsajátíthatjuk a varázslás, a lét-fenntartás és a birodalomépítés tudományát is. Semmi kapkodás, sőt, még a sebesség és a nehézségi szint is változtatható... a játék így tulajdonképpen a kezdeti nehéz időszak átvészelése után egyre jobb és jobb. Kár, hogy a zene nem követi jól a hangulatot, bár nem idegenkedem a klasszikus zenétől, sőt, de úgy gondolom, nem sikerült eltálatni a különböző alkalmakhoz megfelelő aláfestést, ami még ha be is jönne valakinek, előbb-utóbb mindenképpen unalmassá válik, mert a beillesztett dallamok viszonylag rövidiek és nem is túl változatosak. Szerencsére mindez kikapcsolható. Ajánlom a programot minden sárkányrajongónak, ingyenek és a különleges hangulatra fogékony játékosoknak is.

Lily



Pro: több száz órárt lehet vele játszani, látványos terepváltozások				
HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY	ÖSSZESEN 74%
JÁTSZHATÓSÁG	18	25	PIU 600, 128 MB RAM, 700 MB HDD	
EREDETISÉG	07	10		
GRAFIKA	15	20		
AUDIO	07	10		
ÉLETTARTAM	07	10		
Korlat: nehézkes irányítás, bosszantó játékelemek				



CHEAT

High Heat Major League Baseball 2004

Ha már unod a bevezetőt programindításkor, akkor a következőket kell tenned a kikapcsolásához:

A játék parancsikijön jobb klikk, "Tulajdonságok" menüpont, majd a cél mezőben lévő sort egészítsd ki a "nointro" paraméterrel.

Valahogy így kell, hogy kinézzen: \\Program Files\\HH2004\\HH2004.exe -nointro
Végül OK, és lehet is indítani.

Ha inkább ablakban kívánsz játszani, a fentihez hasonlóan a "-forcwindow" paramétert kell megadni.

AirStrike II

Játék közben kell begépelni a kódokat, a végén az enter leütésével befejezve.

deadlineisnear	szint befejezése
diediedlemydarling	Game Over
glitteringprizes	Minden gyűjtögethető kacat
moremoreweapons	Rakéták
showmetheweapons	Valamennyi fegyver
ignonaliveforever	Korlátlan számú élet
invulnerability	Sérthetetlenség

Nemesis of the Roman Empire

Játék közben először az Enter-t üssük le, majd jöhet a kód begépelése.

removedecors	Dekorációk eltüntetése
screenshot	Képlapás
save	Játékállás mentése
spawn #	# db egység telepítése
togglefog	A "ködösítés" ki-be kapcsolása
dumpobj	Megjeleníti a kiválasztott egység képességeit
flatterrain	Sík terep
esg	Információ az ellenfélről

I of the Dragon

Játék közben egyszerűen gépeljük be a következőket:

YOUWIN	Győzelem
TOPLSAN	Sérthetetlenség

MAPGOUING FJKCKEARW

Teljes térkép felfedése
Korlátlan kellemetlen lehelet

Crusader Kings

Nyomjuk le az F12-es funkciót billentyűt, majd gépeljünk:

gold	Pénz
prestige	Tekintély
piety	Kegyesség
nowar	A gép nem fog háborút kezdeni

Rise of Nations - Thrones and Patriots

Ismét először Enter, aztán kód felállítású csaláshalom:

cheat reveal 1	Térkép felfedése
cheat nuke	"Atomot nekik!"
cheat bird	Vad Madarak hajigálása
cheat finish	Na, gyorsan fejezzük be azokat az építkezéseket!
cheat die	Halál a kiválasztottakra
cheat age [kor]	Megmutatja, vagy megváltoztatja a kort
cheat sandbox	Mindenki nekünk engedelmeskedik, és még a térképet is felfedi
cheat safe	Ágyúkat a főváros köré
cheat ally [nemzet]	Szövetség
cheat peace [nemzet]	Béke
cheat war [nemzet]	Háború
cheat defeat [nemzet]	Nemzet lenyomva
cheat victory [nemzet]	A győztes nemzet
cheat age [kor] [nemzet]	Egy nemzet korának megváltoztatása

147 Snooker

Amikor a gépi ellenfél játszik, nyomd le az Alt+F4-et. Ez majd jól megzavarja, és elhibázza az ütést. Vigyázat, ha te játszol, ugyanezzel kilépsz a programból.

Heroes of Might & Magic 4 - Winds Of War

A TAB leütése után írjuk be valamelyik kódot:
nwcAmbrosia ingyen nyersanyagok
nwcGoSolo automatikus játék

nwcAres	űtközet megnyerése
nwcHephaestus	tünde láncing
nwcNibelungenlied	Istenek Kardja
nwcTristram	keresztesek
nwcLancelot	bajnokok
nwcStMichael	angyalok
nwcSevenLittleGuys	törpök
nwcMerlin	varázslók
nwcCronus	titánok
nwcBlahBlah	vámpírok
nwcFenrir	farkasok
nwcFixMyShoes	tündék
nwcTheLast	egyszarvú
nwcAthena	új képesség
nwcThoth	szintlépés
nwcIsis	új varázslat
nwcHermes	korlátlan mozgás
nwcValhalla	győzelem
nwcSacrificeToTheGods	maxi szaracnás
nwcImAGod	csalás menü
nwcCityOfTroy	minden épület felhúzása

Tiny Cars

Autók jellemzőinek megváltoztatása:

Keressük meg a játék mappáját, nyissuk meg a Data mappát. Készítsünk biztonsági másolatot a model.ini fájlról. Nyissuk meg az eredeti fájlt egy szövegszerkesztővel.

Keressük meg a [CarXY] szöveget, ahol x és y számok az autó típusát, színét határozzák meg. Pl.: [Car12] egy kék tinie.

A Cars mappában megnézhetjük a kocsik képeit, hogy pontosan beazonosíthassuk.

Tehát ez alatt a sor alatt megtalálunk minden adatot, ami a jármű geometriát, gyorsulást, ütközési és minden egyéb jellemzőjét meghatározza.

Néhány javasolt érték:

Acceleration: 33
Grip: 0.0099
Weight: 2.00



Dead Man's Hand

TAB és kód, amit be kell billentyűzni.

God	Sérthetetlenség
allammo	Minden fegyver, rakásig lőszerrel
fly	repülés ki/be

Battle Mages

Játék közben az Enterrel belépünk a konzolba, ahol figyelve a kis- és nagybetűkre, begépeljük a kódot.

EasyWin	Győzike
ShamefulLoss	Veszíte
arisemywarriors	Jertek harcosok
iamgreatcornholio	Tapasztalatipont
gimmeginmeginme	emelkedés tapasztalható
perfectwarrior	Lottó 5-ös Jer közénk, ő Cyborg harcos

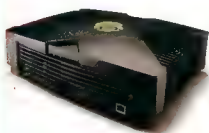
CSÜSZIK A WINDOWS XP FRISSÍTÉSE

A Microsoft körülbelül egy hónappal elhalasztotta a Windows XP Service Pack 2 kiadását, így a javítócsomag a Kariban közzétett júniusi időpont helyett valamikor júliusban jelenik majd meg. A frissítés részben az operációs rendszer biztonsági kódjának megerősítésére hivatott, részben pedig az Internet Explorerhez rendel egy olyan szűrőt, amely kitiltja a rendkívül zavaró, internetezés közben tömegesen felbukkanó, reklámszerűtől, abakoktól. A nagyvállalat szerint a késés előnyös lesz a felhasználók számára, ugyanis ez idő alatt a testezők észrevételeinek és tapasztalatainak figyelembe vételével tovább tudják majd tökéletesíteni a programot. A teljes siker érdekében a Microsoft jelentős számban csoportosított át fejlesztőket az XP projekthez, azonban egyes források szerint ez a lépés egyáltalán a Longhorn további csúszásához is vezetne!

A HP VÁLASZTÁSA AZ ATIRA ESETT

Az ATI hivatásos is bejelentette, hogy a FireGL T-128, továbbá FireGL X1-2560 kódjelű graikus lapkái fogják gyorsítani a HP c8000 elnevezésű munkaállomása-
t. Az alkalmazkodás elsősorban a zo-
matikai-robotikai, az árkutatási, to-
vábbá a védelmi- és a hadipar szereplő-
itai támasztott igények kielégítésére [ott
járt, mert ezek a számítógépek ideális
körülményeket teremtenek a roppan! tel-
jesítményigényes UNIX alkalmazások
futtatásához, megpedig a HP dual-
processzoros rendszere és a FireGL
együttes alkalmazásával. A fenti említett
megoldások közül a FireGL X1-256p 6
MB DDR memóriával, dual-DVI kimen-
tet, nyolc párhuzamos pixel futószalag-
gal, négy geometriai engine-nel, tovább-
á quad-buffers szereléssel van felver-
teve, a FireGL T-128-at mindössze
128 MB memóriával és dual kimeneti
csatlakozóval (DVI és VGA) látták el, a
chip lelket pedig két geometriai engine-
re továbbá négy párhuzamosan működő
pixel processzor alkotja.

SPANYOLORSZÁG: AZ XBOX MODIFIKÁCIÓK FORGALMAZÁSA NEM ELLENTÉTES A TÖRVÉNNYEL



Egy spanyol bíróság nemrégiben olyan döntést hozott, melynek értelmében nem jogellenes kereskedelmi forgalomban árusítani azokat a módosító eszközöket, amelyek lehetővé teszik, hogy a felhasználók más országokból származó DVD-ket, illetőleg játékokat tartalmazó lemezeket futtaszanak a konzolok segítségével. Az ítélet alapjául szolgáló keresetet a Barcelonaban található Innovagames nevű videójáték-bolt ellen nyújtottak be, amely a feltételezések szerint a PlayStation 2, illetőleg Xbox konzolok olyan módosított változatát kínálta ügyfeleinek, amelyekkel lehetővé vált

külföldről származó, vagy közvetlenül az Internetről letöltött állományok beolvásására. A bíróság döntése értelmében ezek az eszközök elméletileg ugyan valóban alapot szolgáltathatnak a gyártók szellemi tulajdonának megértésére, de egy joghágyás miatti főszabály szerint mégse legálisan tekinthetők. A Spanyol Büntető Törvénykönyv 270. §-a ugyanis csak olyan eszközök előállítását, terjesztését, vagy birtoklását rendeli büntetni, melyek számítógépes programok biztonsági kódjának feltörésére alkalmasak. Márpedig fenti eset egészében nem illeszkedik e cselekményi kategóriába, jöjjehet, a jogszabály hatálya elvieg (eredeti céljának megfelelően) ki kellene, hogy terjedjen állatlanságban valamennyi olyan, videójátékok lejátszására is alkalmas eszközre, amely lehetővé tesz bármilyen, a gyártó eredeti céljaitól eltérő felhasználást. És ha már az Xbox szóba került, érdemes talán itt megemlíteni, hogy nagyon rézletes diagram jelent meg a napokban az XbitLabs oldalain az Xbox 2 központi processzorának felépítéséről. Mint arról korábban már beszámoltunk, a doboz feléinek tekinthető 65 nanométeres gyártástechnológiával készülő chipeket az IBM gyártja majd. Az első teszt példányok már el is készültek, melyeket nagy alaposággal vizsgálgat és tesztel egy, a Microsoft Corp., valamint az IBM szakembereiből álló tervezői gárda. A több központi magra épülő, multifunkciós megoldások eddig is egyre nagyobb figyelem kaptak az IBM részéről, de most, hogy a Microsoft is felhasználja a sokmillsó dolláros szerelvényre, a fejlesztés útjeme meg inkább megoldott. Úgy tünik, a redmondit negyválat mind jobban igyekszik részt vállalni az IBM POWER 976 architektúra fejlesztésének és gyártásának sikerességéből azzai a céljai, hogy következő generációs konzoljait a lehető legkomolyabb számítási teljesítménnyel végezze tle. A közreadott jelentésekből az derül ki, hogy a Microsoft elvileg három ilyen bika processzor is be kíván (7) építeni a következő Xboxba, de talán ezt érdemes kisebb fenntartásokkal kezelni. Nehezen hihető, már csak a termék áraa gyakorlat negatív hatását nézve is, továbbá, mert talán a többi alkatrészt is figyelembe véve ki sem tudna használni ekkora teljesítményt.

NVIDIA GEFORCE 6800 SPECIFIKÁCIÓK



A titoktartási szerződések lassanként érvényüket veszítették, és a netet előzönkénték az új NVIDIA GPU-k képességeit taglalnó fórumok, mely termékekéről a vállalat egyébként a megszokottál jóval kevesebbet írtak csomagoltatásánál a JO népnék. Főképpen két rokon megoldástól zengede a sajtó, írásuk lehet a szász és szűzbenakolható tények. A GeForce 6800 Ultra elevenezése kártya központú magja 400 MHz-üzemel, közellőljő 220 millió tranzisztort, 16 pixel fűtőszálozót és 6 vertextelidolgozó egységet tartalmaz. A sima 6800-as változat központi órajele „csak” 375 MHz lesz, és összesen 120 pixel fűtőszálozót foglal magában. Az 6800 Ultra kártya memóriabizálettel egészen ellépező, 256 MB GDDR3 típusú memóriával szerelik (erről a típusról korábban már írtunk részleteket itt, a hw hírekben), amely 1100 MHz-en (1) futkos. A sima 6800-as változatot ehhez képest is megalkotják egy picit, az ugyanis gyártástól függően 128 vagy 256 MB DDR memóriával kínálják majd, mely memóriák típusukhoz mérten 1100 helyett mindössze 700 MHz-en fognak munkálkodni. Természetesen valamennyi, a GeForce 600k termékcsaládba tartozó kártya fel lesz készítve a pixel-, és vertex shader 3.0 alkalmazására, továbbá az eszközök természetesen támogatják majd a DirectX legújabb 9.x verzióját is. Ahogy azonban az ilyenkor lenni szokott, a valódián mappék és multitéxtúrákhoz poligonok korrekt eseményű szórásáért ezúttal is bókálkál majd zeebbe nyúl- nia a véreos szemű; és kőosoon befutódtl humán egyedetk felvonulató zombijogkos kasztnak, tektívne, hogy a csúcsmodell ár 499 \$ lesz. A sima 6800-aso változat - gyengiből képességeihez mérten - már 299 db, einkli képi- peli ellátott tükli díszkrét továbbítás ellenében is rálehetőkli rálgutított edzett gesz manceinkat. Utóbbi kártya amúgy nem is lesz olyan rossz beruázás, tektívne hogy több új feature felvonulatósa mellett jóval teljesítményt nyújt majd, mint az ATI jelenlegi csúcskártyája, a Radeon 9800 XT; továbbá, mint a GeForce FX 5950 ultra, melyet eddigre szintén 499 \$-ért vesztágettek. Kereskedelmi forgalomban a GeForce 6800 mindkét változata június elejére várható na- gyobb bizáletben. Ami pedig a két gigázar harcát illeti, hivatalos mérések szerint a GeForce 6800 a Far Cryban AA és AF nélkül 27-30%-kal gyorsabb, mint az X800, azonban 1600x1200-ban 4X AA és 8X AF mellett a különbség már el- hanyagolható. Viszont, hogy az élet ne legyen fenékig teljell az NVIDIA számára, nemrégiben Gabe Newell is szűre lépett, és közölte, hogy a Half-Life 2 az X800-as kártyáknál mintegy 40%-kal gyorsabban dörömböl.

A MEREVLEMEZ GYORSASÁGÁNAK FELSŐ HATÁRA



Sok hírnök szól mostanság a merevlemez technológiák fejlődéséről. Ha emlékeztet, egyik alkalommal éppen az volt a téma, vajon kapacitás szempontjából hol lehet a határa a jelenlegi, még a '80-as években győke-rező technológiának. Nos, ugyanolyan fontos az is, hogy az eszköz milyen gyorsan rögzít, illetve olvassa az információt a felületről. A tudósok úgy vélik, tarso-lyukban a válasz. A jó hír az, hogy a sebesség felső ha-tára körülbelül a mai csúcstechnológia 1000-szerese. De hogyan is működik alapjában a rendszer? Mint is-me-retes, az információ legkisebb mértékegysége a bit, amelynek értéke kétféle lehet: igen vagy nem, azaz szá-mokra lefordítva 0 vagy pedig 1. A merevlemez felülete nagyon kis méretű azektorokra van felosztva, minden

jei elektromágneses formát ölt: ott van vagy hiányzik. Az adatok újrírása gyakorlatilag abban áll, hogy az egyes biteket vagy kiscserélőket ellentétes értékűre, vagy változatlanul hagyjuk. Ha azt szeretnénk, hogy az írás gyorsasága nőjön, azaz a bitek felírására fordított idő csökkenjen, értelemszerűen növelnünk kell az elekt-ro-mos impulzus sebességét. Csakhogy, ha az impulzus túl gyorsan, vagy túlzottan intenzíven hat a felületre, akkor a nagy energia miatt a jelek véletlenszerűen rögzülhetnek, és így a módszer már nem ad megbízható eredményt. Ezzel összefüggésben a Stanford Egyetem kutatói olyan kísérletet hajtottak végre (orosz szakem-berek és a Seagate Technologies LLC. szakértőinek hathatós támogatásával), melynek során egy részecské-gyorsító segítségével elektronokkal bombázták a mágneses felületet annak érdekében, hogy információt rö-g-zítsenek rá. Az energianyáláb közel fénysebességgel közlekedett, és mintegy 2,3 pikoszekundumig tartott (egy pikoszekundum a másodperc milliomod részének milliomod része, magyarul nem túl sok). A kísérlet eredménye végül az lett, hogy a jelek kaotikus halmazban kerültek a lemezre. A cél természetesen nem an-nak kipróbálása volt, hogy lehet-e hasonló eljárással működőteni egy merevlemez. Mindössze a konklúzió lé-nyeges, mert ezerszer a jelenlegi precízió technológiájának közelítőleg ezerszerese az a határ, ahol még adott felületre adatvesztés nélkül lehet elektromágneses módszerrel információkat rögzíteni.

AZ USA-BAN INTERNET-ADÓ BEVEZETÉSÉTŐL HANGOS A POLITIKA



Az USA Szenátusának tagjai 74-11 arányban arról döntöt-tek, hogy széleskörű tárgyalásokat kezdenek, melyek eredményeként végül határozni fognak arról, terhelje-e internet-adó az amerikai állampolgárokat, és ha igen, ez milyen mértékű legyen. Az állandó adó betiltása mellett érvelő képviselők mintegy két órán át tartó beszéd során igyekeztek meggyőzni mindenkit arról, hogy az adóztatás akár az Internet működésének összeroppanásához is ve-zethet, hiszen befolyással lehet az e-mailek küldésére és fogadására, a spam szűrő rendszer működésére, a Google keresésekre, illetőleg még nagyon sok más dolo-gra is. Nagy volt a vita, ezt igazolta számos szenátor önál-lóan megfogalmazott véleménye is. John McCain például

a korábbi adómoratórium további négy éves fenntartását javasolta. Ellenzői eközben azt hangzottatták, hogy ha nem lesz kötelező adóztatás, akkor az állam dollármilliárdoktól eshet el. Az egyik legfőbb ellenér-v szerint egyre nehezebb például magyarázni, hogy a nagyon jól menő internetes kereskedelem főszereplő-jei-mint nem fizetik ugyanazokat a kereskedelmi-, illetőleg üzleti típusú adókat, mint bárki más. Hasonló jellegű gond, hogy manapság már a telefonbeszélgetéseknek is egyre nagyobb hányada bonyolódik az interneten keresztül, ami szintén felvet adójogi kérdéseket. Bush elnök határozott véleménye az volt az ügyben, hogy mivel a kormány legfontosabb törekvései közé tartozik a szélessávú internet mind nagyobb arányban való elterjesztése az ország összes szegletében, ezért ezt az adóemet nem szabad megszavazni. A Szenátuson belül forró hangulatú vita egyébként és előfordulást jelez attól, ahogyan a tervezett intézkedéseket a Fel-sőház fogadta. A Képviselőház végül egy sajátos törvénykezési eljárás segítségével hívasával (melyet belső ellentmondásoktól mentes esetekre szokás alkalmazni) az állandó jellegű adó bevezetésének megtiltása mellett döntött, hivatozással egy tavaly szeptember 17-én tartott egyhangú szavazásra.

ÚJABB INTER-NETES SEBES-SÉGREKORD

Ha már úgyis a sebesség határait tesze-getjük, érdemes szólni egy másik kisé-ről is, amely az esetében az internet adatátviteli jelenlegi csúcseinak túlszá-nyalásait célozza. Az Arlingtonban demu-látot kísérlet alkalmával minnég 19000 km-es távolságban (Los Angeles és Geni közötti vonalon) került sor adatok átvitelére 6,25 Gbit/s arék mellett, amely körülbelül 10000-szer (!) gyor-sabb, mint a ma általánosan elterjedt ott-honi szélessávú megoldások. Az Inter-net2 nevű társulás által jegyzett rekor-nyan, több mint 200 egyetemmel tömörít konzorcium elnevezése, amely az USA kormányával, továbbá az ipari szerep-lőkkel kötve dolgozik a következő ge-nációs internetes technológia kifejlesz-tésén. A 2000-ben alapított Internet2 vol-taképpen verseny, amely a résztvevők-arrá sarkallja, hogy a lehető leggyorsab-ban internetes kapcsolatot találják meg. A mostani rekord egyébként ipv4 segit-ségével állították fel, amely az internet címzésre használt olyan új aljárás, me-lyet a Kalliforniai Technológiai Hivatal, to-vábbá a Geni központú CERN közösen dolgoztak ki. Ez a csatlakoztatott fel-egységek az előző, a Gbit/s-os rekordot is ipv6 segítségével. A tudós bacsik úgy kommentálták az eseményeket, hogy a kísérlet elsősorban a tudományos élet szereplői számára bír komoly jelentő-séggel, miután az átlagos felhasználó-nak még jó ideig nem lesz szüksége ilyen extrém gyorsaságra (mondjuk, né-hány ismételtem az iszem, ezzel teljesít-vitalkozni, de most ebbe ne menjünk be-le). Lényegre a lényeg, a CERN máris megkezdte a Large Hadron Collider Computing Grid fejlesztését. Ez olyan szuper-számítógépi munkakörmű lesz, amely összeköti egymással a legfonto-sabb tudományos kutatóintézeteket (Los Angeles, San Diego, Pittsburgh etc.). Ezek ugyanis az a hatalmas in-formációs bázissal bíró szervezetek, me-lyek együttműködése és munkája során komoly jelentősége van nagy mennyi-se-gű adat minél gyorsabb továbbításának, legyen szó akár nagyenergiájú fizikai-kutatás energetikai- vagy biotechnológiai kutatásairól.

A TOSHIBA NÖVELI LAPTOP- JAINAK TÁROLÓ- KAPACITÁST



A legtöbb notebook napjainkban általában 30-40 GB-os merevlemez kapacitással bír, ami a készülék méretéhez képest igen jónak mondható. A felhasználók nagy része mégis többet akar. A gyártók azonban a növekvő igények figyelembe vétele mellett sem tudtak eddig 60, vagy legfeljebb 80 GB-nál többet kínálni. Most viszont a Toshiba bejelentette MK1031GAS nevű lemezt, amely már 100 GB-os tárolókapacitással kecsegtet. A cég ezt a teljesítménynövekedést úgy érte el, hogy lefoltasztotta az adatsűrűséget 80 gigabit/negyzetinch értékre, a szokásos egy helyett két tényért épített a megújította, továbbá módosította az írófej felépítését is.

A notebook gépekbe szánt lemezek kapacitás tekintetében egyébként mindig is a második helyre szorultak az asztali gépek után, hiszen míg előbbiak esetében csak 2,5 colos, addig utóbbiaknál 3,5 colos tárhelyek alkalmazására nyílik lehetőség (gondoljunk például múlt havi híreinkre, melyek között beszámoltunk a Hitachi 400 GB-os winchesteréről). A Toshiba új termékének árát egyelőre nem közölték. Megjelenése május közepére várható, és üzleti megfontolások miatt valószínű, hogy először csak a nagyobb gyártóknak fogják felajánlani megvételre.



HATALMAS VÁLLALKOZÁSOKBA FOGNAK A VILÁG VEZETŐ CÉGEI



Nemrégiben beszámoltunk már az Intel oroszországi terjeszkedéséről, vagy az IBM hatalmas beruházásairól az USA-ban, mely projektek írgalmatlan mennyiségű pénz befektetésével járnak. Újabbban a havi híreink egyik főszereplője, az Intel jelentette be, hogy több mint kétezer millió (!) dollárt fektet az orosz gyárának korszerűsítésébe. Ennek során az eddigi 200 nm-es technológiáról 300 nm-es metódusra állnak át. A 300 nm-es eljárás átmérőben kifejezve körülbelül 12 inch-et jelent, ami a korábbi módszerhez képest 225%-os növekedést biztosít a félvezető-gyártásban. Ez lesz egyébként az Intel ötödik 300 nm-es gyára.

Mindeközben a világ másik felén az AMD is nagy munkába fogott, mégpedig azzal, hogy gyárközpontot létesített Indiában, pontosabban Bangalore-ban. A cég ezzel kívánja gyorsítani az új lapkák kifejlesztésére indított programját. A tervek szerint a munka júliusban indul majd meg ebben az üzemben, mégpedig kezdetben 40, később (jövő év végére) pedig 120 ménművel a fedélzetén. Ebben a vállalkozásában az AMD „mindössze” 5 millió dollárt kíván pumpálni az elkövetkezendő három évben.

2006-RA BEFELLEGZIK A BLUETOOTH-NAK?

Még csak alig pár hete írtam nektek arról, mennyire a Bluetooth-é a jövő, erre a sajtó a korábbiakkal ellentétben máris a technológia közelgő haláláról beszél. Hozzáteszem, nem alaptalanul, ugyanis az Intel egy új USB szabvány kifejlesztésén serénykedik, melyet WUSB-ként rövidítenek (ha jól sejtem, a betűk jelentése Wireless Universal Serial Bus). Amennyiben a kívánt cél sikerül megvalósítani, akkor az adatátvitel gyorsasága az új eljárás segítségével 480 megabit/s-ra növekszik, mégpedig kétméteres hatókörön belül. Ez a mostani Bluetooth által biztosított 12 megabit/s-os értékhez képest valóban komoly előrelépésnek ígérkezik (a Bluetooth és a WUSB napjainkban tapasztalható harcát



korábban az infravörös megoldások vívák egymással). Egyébként az ok, amiért a WUSB fejlesztése elkezdődött, nem csak a gyorsabb adatátvitel elérésében áll. Sajnos a Bluetooth szabvány elterjedése az USA-ban roppant alacsony fokú manapság is, és ebben a rendkívül szegényes marketingtevékenység igen komoly szerepet játszott. Akárhogyan is lesz azonban, úgy gondolom, ez a verseny végül mindenképpen a vásárlóknak fog kedvezni.

ORIGO>PLAY

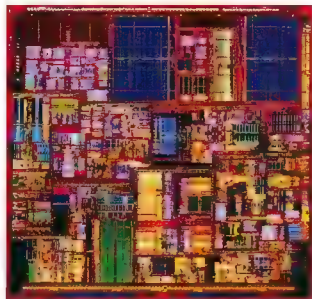


Úgy látszik, hogy a hazai szolgáltatók is felgyógyultak a külföldi

online zeneboltok nagy forgalmára és sikerére (pl. Apple iTunes), és ezen felbuzdulva most itthon is beindult az első hasonló weboldal. Az Axelero [origo>play] Zeneáruház néven indított online zeneboltja május 17. óta elérhető mindenki számára. Egyelőre csak magyar számokat lehet letölteni 14 hazai kiadótól, összesen mintegy 3000-re. A szolgáltató reméli, hogy hamarosan olyan forgalmat tud elérni, amellyel felkelhet a külföldi kiadók figyelmét is, és így a kínálat jelentősen bővíthet, akár több tízezer dalra is.

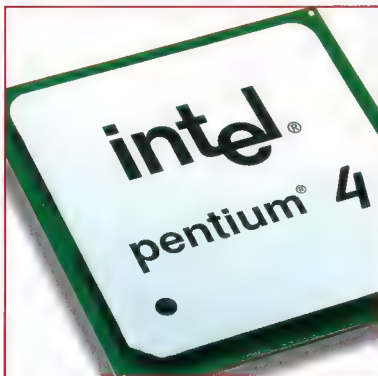
A számok Windows Media Player formátumban tölthetők le (wma), ami jobb minőséget biztosít, mint az mp3. Fizetni bankkártyával és emelt díj SMS-sel lehet, az utóbbi drágább, ezen a módon 500 forintba kerül egy szám, míg a kártyás megoldással egy album ára 2500 forint, egy számé pedig az SMS fele. Kiválasztottunkba bele is hallgathatunk, keresni pedig stílus, előadó, album, és cím alapján tudunk.

ÚJABB INTEL LAPKÁK JÚNIUSBAN



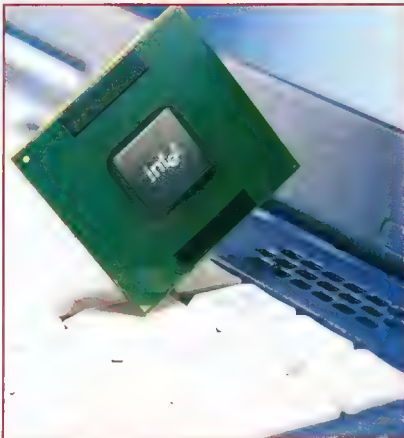
Bár az utóbbi időszakban mintha egy kissé lassult volna a processzorok területén korábban jellemző, hihetetlenül daráló gyorsasági verseny, azért az Intel tartja magát fejlesztési ciklusához. Ennek keretében nemrégiben jelentette be a Grantsdale, továbbá az Alderwood nevet viselő Pentium 4 chipkészletet, melyeket a cég június utolsó hetében kíván piacra dobni, csakúgy, mint a 90 nanométeres technológiával készülő, 775 tűs Pentium 4 és Pentium 4 Extreme Edition processzorokat. Utóbbi (P4EE) lapkák tekintetében tervben van még júniusra ezek LGA775-ös tokozású 3,2 GHz-es, valamint 3,4 GHz-es változata is. Szintén ezzel a tokozással készül majd a 2,8 GHz-es P4 egy új inkarnációja, amely azonban csak az 533 MHz-es rendszerbusszal működik, és nem támogatja a HyperThreading technológiát sem. A 3,6 GHz-es

Pentium 4 processzor júniusban debütál majd, és a hírek szerint 775 tűs, nem pedig Socket-478-as változatban lesz kapható, hasonlóan a 3,8 GHz-es modellhez, melynek kereskedelmi forgalmazását augusztusra tervezik.



Fentiek mellett az Intel a notebook-fejlesztésekre is komoly energiákat fordít. Legújabb, mobil eszközökbe szánt chipje, a Dothan várhatóan májusban (a híradások szerint egész pontosan május 10-én) érkezik. Ez a lapka voltaképpen a Pentium M processzor fejlettebb változatának tekinthető. A 2 GHz-es csúcsmodell hatásos, 2 MB cache-memóriával lesz felszerelve (csak összehasonlításképpen: a legutóbbi Pentium M modellek felső határát az 1,7 GHz-es változat jelentette, 1 MB memóriával), de júniusban a kisebb teljesítményű, ugyanakkor olcsóbb 1,7 GHz-es, továbbá 1,8 GHz-es modellek is bemutatkoznak majd. Az Intel egyeztetése ebben a piaci szegmensben korántsem véletlen, hiszen a helyzet mostani állása szerint a vállalat legkomolyabb eladásait jelenleg a hordozható számítógépek piacán produkálja. Ez a trend a közeljövőben minden jel szerint csak erősödni fog, elég csak a nagy rivális Acer példájára tekinteni, amely vállalat 2004 első negyedévére már a világ első öt PC-gyártója között találhatta magát notebook-eladásainak köszönhetően. Egyébként az Intel Dothan lapkái lesznek az elsők, melyek már az új szisztéma szerinti

számítógépekbe kerülnek. Az 1,8 GHz-es modell kódneve ennek megfelelően Pentium M 745, míg az 1,7 GHz-es változaté Pentium M 735 lesz. Ez a lépés gyakorlatilag igazodást jelent a konkurens AMD álláspontjához, amely cég már régebb óta igyekszik meggyőzni a vásárlókat arról, hogy a processzorok teljesítményének reális kifejezésére a pusztán meghertz-megjelölés mára teljesen alkalmatlanná vált. A 755-ös jelű, 2 GHz-es csúcsváltozat ára ezres megrendelés esetén 637 \$, a 745-ösé 423 \$ lesz, míg a 735-ösé 294 \$-t kell majd kifizetni. Jelenleg úgy néz ki, hogy a Pentium M termékvonalt (melyet egyébként eredetileg az Intel izraeli laborjaiban terveztek) lassanként a Pentium 4-esek helyébe lép a notebook-piacon. A cég tervei szerint 2006-ra pedig már a Pentium M leszármazottjainak tekinthető „Jonah” kódnevű lapka fog dorombolni valamennyi Intel laptop számítógépben.



HARDVERHÍREK

A SAMSUNG 2 GHZ SEBESSÉGŰ GDDR3 TÍPUSÚ MEMÓRIÁK GYÁRTÁSÁT TERVEZI ÉV VÉGEIG

A Samsung a jövőre az egyetemes memóriagyártó cég a világon, amely GDDR3 DRAM-ek nagyobb kapacitására képes, ezért meg kellene növelni kapacitását annak érdekében, hogy az NVIDIA, illetőleg az ATI által vezetett egységek ki tudják elégíteni a memóriák körüli leggyengébb 1000-MB/s, míg a csúcsmodell 1600 MB/s átviteli sebesség produkálására képes. Ez a technológia egyébként csak a 256- és 512-MB-os memóriák esetén működik, de a high-end laptopok kihasználására is megtervezhető a technológia.



A Samsung a memóriagyártó világban, aminek néhány gondolatát szintén meg kellene említeni, hogy mára a cég a világ egyik vezetője a memóriák körül, mivel elkezdte a memóriák gyártását, és a jövőre a cég főként a memóriák gyártására fog koncentrálni, továbbá a mobiltelefonok és a képernyős mobil eszközöknek köszönhetően. Ezen kívül a cég a memóriák gyártására is fog koncentrálni, mindez összefüggésben áll a memóriák gyártásával. Ezen kívül a cég a memóriák gyártására is fog koncentrálni, mindez összefüggésben áll a memóriák gyártásával. Ezen kívül a cég a memóriák gyártására is fog koncentrálni, mindez összefüggésben áll a memóriák gyártásával.

Intel Hyper-Threading technológia

Az Intel Hyper-Threading Technológiájának előnyei.

A Hyper-Threading (HT) technológia több-szálú szoftverek használatával, vagy a szoftverek többfeladatos környezetben működésével nagyobb teljesítményt kínál. A HT technológia segítségével a processzor egyszerre két külön szálat képes kezelni a szokásos egy helyett. Az olyan szoftveralkalmazások, amelyek úgy készültek, hogy több külön kódresztet használjanak, a 3,2 GHz-es, HT technológiát támogató Pentium® 4 processzort két processzornak látják.

Az Intel legújabb, HT-technológiát támogató, 3,2 GHz-es Pentium® 4 processzora rövidebb választóidőt és magasabb szintű produktivitást biztosít. Tartalomkészítő alkalmazások futtatásakor az új processzorválatra épülő gépek teljesítménye több mint 3,4-szer múlja felül az 1 GHz-es processzoros PC-k teljesítményét.

A mai világban gyakran szükséges, hogy több dolgot végezzünk egyszerre; az Intel megkönnyíti felhasználói számára a párhuzamos feladatvégzést. A HT technológia javítja a PC-k párhuzamos alkalmazás-futtatási teljesítményét, így több feladat végrehajtását teszi lehetővé kevesebb idő alatt, például:

- A felhasználó válogathat a grafikus szerkesztőprogram és a digitális film között, miközben feliratokkal és bonyolult grafikus hatásokkal látja el a felvételt;

Intel kvíz

1. A felhasználók közül mely operációs rendszerhez nem ajánlott a Hyper-Threading technológia alkalmazása?

1. Microsoft Windows XP Home Edition
2. Microsoft Windows 98
3. Red Hat Linux 9

2. Milyen sebességekben kapható a 800 MHz-es rendszerszállal rendelkező HT technológiájú Pentium 4 processzor?

1. 2,40 GHz és 3,40 GHz közötti sebességekben
2. 1,30 és 2 GHz közötti sebességekben
3. 2,40 A és 3,40 E GHz közötti sebességekben

3. Hány programszál egyidejű futtatására képes jelenleg a Hyper-Threading technológia?

1. 1
2. 2
3. 10

4. Hány transistorból áll a Hyper-Threading technológiát támogató Intel Pentium 4 „Northwood” processzor?

1. 10 millió
2. 55 millió
3. 100 millió

5. Mikor debütált az első, Hyper-Threading technológiát támogató processzor?

1. 2000. március 25.
2. 2002. február 25.
3. 2003. február 25.

A helyes választ beküldők közül egy szerencsés nyertes egy **Intel Pentium 4 3GHz processzort** nyerhet.

A megfejtéseket legkésőbb

2004. június 25-ig

várjuk a szerkesztőség címére

„INTEL KVÍZ” jeligére:

1300 Budapest, Pf. 210

- a különféle virtuális hangszereket a szintetizátor-programmal együtt futtatva zenei mesterműveket komponálhat;

- bevételest hajthat végre repülésszimulátorán, miközben a háttérben WMA formátumra konvertál egy MP3 fájlt.

Kensington FlyFan



Annak ellenére, hogy nem tartozik a szemöldökráncoló, vagy szélesen vigyorogva mosolygató, eszemment perifériákat gyártó, jellemzően távol-keleti cégek sorába, a Kensington kínálatában is van igaz, hámisítatlan, töről metszett kutyú.

FlyFan nevezetű eszközök igen speciális periféria, amit, ha lenne ilyen kategória, akkor user-coolernek vagy felhasználóhűtőnek nevezhetnénk. Az USB csatlakozóból induló, teljes hosszában flexibilis, de beállított alakját több-kévsébe megtartó 25-30 cm hosszú szőnyeg egy első pillantásra nem túl méretes nylon ventillátor ül. Anyagának köszönhetően az aprócska propeller nem kell kretrebe zárni, mivel ha nem a szemét rakja forgásának útjába a megállítani

igyekező vagy figyelmen kívül, megúszhatja sérülések nélkül. Méretét meghazudtolóan kelleme légáramot képes kelteni, bár kétségtelen, hogy még a notebook képernyője felett nagyon közelről használna sem kell arcüreggyulladásról tartani. Minden jószág ellenére, a fizika törvényeivel még a FlyFan sem képes dekolni, így használata során légmozgás-élenként hatását némileg rontja monitor zűrmögése.

Az USB kapcsolat valójában nem jelent többet a FlyFan számára, mint energiaforrást. Üzemfeszültségének felvételén túl nem foglalkozik a számítógéppel, így nemhogy fordulatszámát nem állíthatjuk az operációs rendszeren keresztül, de ki-csatlakozni is csak a csatlakozóból kirángatva lehet.

Az elsősorban notebook kiegészítőkről és számítógépzárakról elhíresült cég honlapján az alapmodell 15 dolláros áron kínálják, további öt dollárt rááldozva pedig notebook világítással vagy – ez utóbbi értelme kissé ködsé számomra – vörös ledrel kiegészített ventilátor bologd tulajdonosa lehet bárki. Hazai forgalmazóról azonban nem tudunk, pedig közeledik a nyár...



Sulinet
expressz



Sulinet Expressz
számítógépek

http://oldman.inl.hu

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 53.
Telefon: 312-2325, 06-20-9244-647
Nyitva: H-Cs: 9-16, P: 9-15

oldman@hdsnet.hu

GAMER MAGAZIN 2004/04 „ÁL HIREK” JÁTEK

Gamer-es hősrét és póköt nyert:
Kemenesi Csaba - 1135 Budapest
Rigó Kriszta - 5700 Gyula

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING JÁTEK



LOTR: Return of the King PC CD-4 nyert:
Ráb Norbert - 1122 Budapest
Sipos Robin - 3200 Gyöngyös
Juhász Tamás - 8340 Kunhegyes



www.mobillissimo.hu

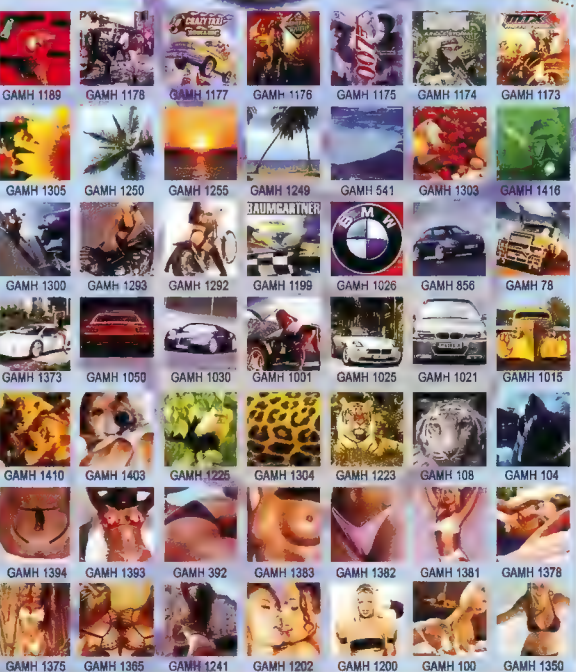
Küld el SMS-ben a kívánságott háttérkép, vagy polifónikus csengőhang kódját a **06-90-626-627**-es számra, majd a választásod kapott böngésző vagy szolgáltatói hírlapozat töltse le a WAP-on keresztül. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szóköz kihagyásával a címzett mobilszámát. Példa: GAMP 213 0620123456

Polifónikus csengőhangok

- | | | |
|---|---|--|
| Pink
Apolo440
Chumbawumba
Darius
Justin Timberlake
Sourque
Mouse T
Paul Van Dijk
Robbie Williams
Rossa
Tosano Ferro | Fanny portrait
Stop the Rock
Tubthump
Fee the beat
Sensia
Alva
Homey 98
Castles in the sky
Let me entertain you
Tiff Vining
Sate nere | GAMP 1327
GAMP 1304
GAMP 1306
GAMP 1307
GAMP 1282
GAMP 1288
GAMP 1309
GAMP 1310
GAMP 285
Tiff Vining
GAMP 1279
GAMP 1297
GAMP
GAMP 104
GAMP 108
GAMP 111
GAMP 144
GAMP 1281
GAMP 137
GAMP 1174
GAMP 1131 |
| Baby Gabrielita
Berys Exater
Borbon
Himmus
Hooligans
Ingy mrigy
Velech
VV3
Zseba | Óriás cselenin
Egyedül
Valami Amerika
Gágor narukta
Királyvár
Huncul kar
Mire jár a boldogság
felein
Szerecs most | GAMP 1027
GAMP 1124
GAMP 1006
GAMP 1283
GAMP 1294
GAMP 1287
GAMP 1168
GAMP 1170
GAMP 1228
GAMP 1184
GAMP 1225
GAMP 1201
GAMP 1277
GAMP 1296
GAMP 1222
GAMP 1216
GAMP 1217
GAMP 172
GAMP 1287
GAMP 1159
GAMP 1204 |
| 50Cent
Benny Benassi
Beyoncé/Sean Paul
Bob Marley
Britney Spears
Cim
Dido
Enimem
Gareth Gates
Groove coverage
Jamella
Kylie Minogue
Limp Bizkit
Linn Park
Linn Park
Metallica
Missy Elliott
Nine inch nails
No doubt
Paul Oakenfold
Robbie Williams
Sean Paul feat Sasha | P.I.M.P
Sat sfation
Babyboy
I shot the sheriff
Soda Pop
Did my time
Life for Rent
Sing for the moment
Anyone of Us
Moonlight shadows
Singer
Red blooded woman
Take a look
Numb
Don't stay
St. Anger
Press the Dutch
Closer
Just a girl
Stary Eyed Surprise
Sexed Up
In still in love | GAMP 1373
GAMP 1050
GAMP 1030
GAMP 1001
GAMP 1025
GAMP 1021
GAMP 1015
GAMP 1410
GAMP 1403
GAMP 1226
GAMP 1304
GAMP 1223
GAMP 108
GAMP 104
GAMP 1394
GAMP 1393
GAMP 392
GAMP 1383
GAMP 1382
GAMP 1381
GAMP 1378
GAMP 1375
GAMP 1385
GAMP 1241
GAMP 1202
GAMP 1200
GAMP 100
GAMP 1350 |

06-90-626-627

Színes háttérképek



Az élet WAP-os oldala...

NextGen VGA



2002. augusztus 19-én derült égből villámcsapásként ért minket a hír, hogy az ATI valóban bemutatta a Radeon 9700 Prot, mely a gyártó ígéretel szerint letaszítja trónjáról az addig megrendíthetetlen NVIDIA-t. Tényleg igazuk volt, a videokártyák piacát az ATI R300 lapkacsaládja teljesen átrendezte, komoly fejlődést okozva ezzel a korábbi első helyezettnek. Persze megpróbálták visszavágni, de a GeForce FX 5800 csúnya bukás volt. Az 5900-as család már jól sikerült, de kevés volt az üdvösséghez. Akkori bemutatóinkat azzal zártuk, hogy a következő összecsapás valószínűleg sok mindent eldönt majd. Sajnos egyelőre teszteredményekkel nem szolgálhatunk, de azért egy kis ízelítő sosem árt.

2004. április 14-én az NVIDIA bemutatta két új kártyáját, melyek minden bizonnyal az elkövetkezendő egy-másfél év meghatározó szereplői lesznek. A zászlóshajó a GeForce 6800 Ultra, a kisebbik testvér a GeForce 6800 GT nevet kapta. Bizony, nem tévedés, a gyártó szaktított az FX előtaggal, ezzel is jelezve, hogy tisztá lappal szeretne indulni az új háborúban. Mielőtt rátérnénk a kártyák fizikai jellemzőire, lássuk, technológiailag milyen újításokat hoznak.



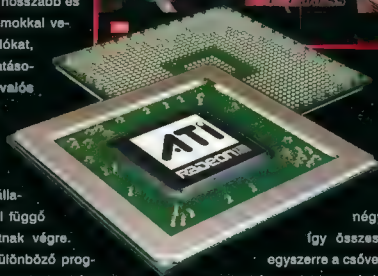
Legfontosabb ezek közül mindenképpen a hamarosan megjelenő DirectX 9.0c teljes körű támogatása. A Microsoft a jelölése egyébként igen megtevésztő, a beüjtélezések ugyanis eddig a hibajavításokat, optimalizációkat mutatták, itt azonban ennél sokkal többről van szó. A DirectX 9.0c ugyanis a korábbi DirectX-ek képességei mellett már a Pixel- és Vertex Shader 3.0-t is magába foglalja, ami jelentős előrelépés.

Az új változat már 85536 soros árnyaló-programok futtatását is lehetővé teszi, és a dinamikus elágazásokat is támogatja. Továbbá a korábbi 24 bittel ellentétben teljesen 32 bites lebegőpontos számítás, az árnyalók élsimítását és képpontontként tíz textúra-koordináta bemenet támogatását igényli.

Az előbb említettek lényege az, hogy az eddigieknél hosszabb és bonyolultabb programokkal vezérelhetik az árnyalókat, így sokkal szebb hatásokat készíthetnek valós időben. Nagyon fontos utítás az elágazás lehetősége, hiszen így dinamikus, az aktuális állapotú és bemenetűl függő utasítások hajthatóknak végre. Eddig ehhez több különböző programot kellett futtatni, amelyek a képpontok különböző csoportjaira hatoltak, most viszont elég egy összetettebb, az egész területre kiható kódot készíteni. A Vertex Shader 3.0 legfontosabb újítása a feltételes elágazások támogatása, ami szintén összetettebb kód készítését biztosítja.

A GeForce FX 5900-as sorozat elsősorban azért nem áratott osztatlan sikert, mert nagyon komoly sebességhátrányba került a DirectX 9.0-s kódok futtatásakor. Korábbi bemutatóinkban már kicsit részletesebben is kiértünk arra, hogy ezek mögött elsősorban az rejlett, hogy az NVIDIA kártyái vagy 16, vagy 32 bites pontossággal tudtak dolgozni, azonban a DirectX 9.0 24 bites pontosságot írt elő, aminek az ATI Radeonjai teljes mértékben meg is feleltek. Az NVIDIA megoldásai tehát vagy sokkal rosszabb minőségű kép

adat, vagy teljesítményük csökkent szinte elfogadhatatlan mértékben. Most, hogy a DirectX 9.0c a 32 bitet írja elő, ez a kérdés megoldódott, hiszen a GeForce 6800-as sorozat szintén 32 biten számol. Ez egyébként nem jelenti azt, hogy a 16 bittel teljesen szaktítottak, ha a programozó úgy kívánja, választhatja a takarékosabb megoldást is.



A feldolgozó csövezetékek felépítése teljesen átalakult az NV35-höz képest. Az NV40 csövezetékei négyszer, az előzőekké, azaz összesen 16 képpont f

egyszerre a csövezetékekbe, azaz órajelenként 16 feldolgozására képes. De ha egy-él több textúrát akarunk rájuk feszíteni, ez a sebesség arányosan csökken. Így a GeForce FX 5900-as sorozat 4x2-es felépítésével ellentétben az NV40 16x1-es megoldása egy textúra használat esetén négyszer, páros számú esetén pedig kétszer gyorsabb, ami persze nem jelenti azt, hogy pontosan annnyivel gyorsabb azonos órajelen: ez az elméleti maximum.

A GeForce FX-ek komoly, ámde egyelőre nagy részt kihasználatlan újítása volt az UltraShadow technológia, ami a napjaink játékaiban egyre fontosabbá váló árnyékok feldolgozását sebességgel növeli meg jelentős mértékben. Nos, ez is továbbfejlesztett, az UltraShadow II akár kétszeres sebességnövekedést ígér elődjéhez képest, azonban komoly nehézséget okoz, hogy csak akkor működne, ha a játéktejlesztők úgy írják meg a kódot, hogy ezt a szolgáltatást is figyelembe veszik.

Rengeteg támadás érte az NVIDIA kártyáit a sokkal rosszabb képmínőség miatt. A gyártó most erre is nagyon odafigyelt, ennek eredménye példá-

ul a megújult élsímsíti eljárás. Míg a korábbi technika egy rendezett, derékszögű hálón helyezte el a képpontokat, az ATI kártyái ferde, elforgatott hálót dolgoztak, és ezzel sokkal szebb képet értek el. Mindez azért van, mert ha derékszögű rács mentén helyeztük el a színelőzőket képpontokat, akkor a közel függőleges vagy közel vízszintes vonalak nem simulnak kelőképpen. A ferde eljárás azonban ugyanolyan mértékben javítja minden egyenes minőségét.

Az NV40 az előző részletezett eljárás mellett továbbra is lehetővé teszi a sávszélesség-kímélő Multisampling és a rendkívül teljesítményigényes Supersampling együttes használatát, de ennek a gyakorlati jelentősége nem túl nagy, mert túlságosan nagy mértékben csökkenti a teljesítményt.

A GeForce-sorozat az anizotropikus szűrés terén is "jelentős átalakuláson ment keresztül. Szintén az ATI megoldásához közelítettek, így jobb képmínőségre számíthatunk, de persze a saját eljárásukat is hozzátették, és a teljesítményre lesz játékosny hatással.

Az elméleti áttekintés után lássuk, milyen fizikai jellemzőkkel rendelkeznek a GeForce 6800 Ultra-k.

Egy dolog biztos: a GeForce 6800-as sorozatú kártyákat legfeljebb az XGI Volari Duóval keverhetjük össze külsőre, jellegzetességük ugyanis, hogy két tápcsatlakozót találunk rajtuk. Sajnos nem biztonsági okokból és nem is disznak van két molex csatlakozón, hanem azért, mert az NVIDIA új csúcskártyái soha nem látott mennyiségű energiát igényelnek. Hát igen, gondolnánk, a 220 millió tranzistorból felépülő NV40-nek és a melléte fekvő 1100 MHz-es memóriának jogosan kell a sok energia, de azért várjuk ki a végét. Ahhoz, hogy a GeForce 6800 Ultrának garantáltan stabilan működjön, a gyártó legalább 480 W-os tápegység használatát javasolja. Ez a legtöbbnek újabb jelentős költséget jelent majd az amúgy sem olcsó kártya kifizetése mellett. Felmerül a kérdés, milyen áron tudunk hűteni egy ilyen, 150 W-t fogyasztó szörnyeteger? Szerencsére annyira nem vészes a helyzet, mint a GeForce FX 5800 esetében volt, azóta a technika sokat fejlődött,

például gyárilag hőcsöves megoldást találunk a kártyán, de azért teljesen csendes gépre ne számítsunk.

A GeForce 6800 Ultra magja némileg meglepő módon csak 400 MHz-en üzemel, ilyen bonyolult lapkák egyelőre nem tudnak magasabb frekvencián üzemelve hűteni. Ezt bizonyítja az a hír is, miszerint három gyártó, a Gainward, az XFX és a BFG megkapja a jogot GeForce 6800 Ultra Extreme készítésére is, ami azt jelenti, hogy különleges vízűthős segítségével 400-ról 450 vagy 500 MHz-ra emelhetik a VPU órajelét.

A hagyományos változat memóriái 1,6 ns-os Samsung GDDR3 lapkák, amelyek névleges órajele 1200 MHz, de a biztonság kedvéért gyárilag csak 1100 MHz-en üzemeltetik őket. Fontos megemlíteni, hogy a GDDR3 memóriák sokkal fejlettebbek elődjüknél, a GDDR2-nél, ami a magasabb órajel mellett elsősorban a sokkal alacsonyabb hőtermelésben mutatkozik meg. További fontos jellemzője az új memóriatípusnak, hogy sokkal könnyebben készíthető belőle sűrűbb, 256 Mbit-es változat, ami azt jelenti, hogy mindössze nyolc lapka elegendő a 256 Mb tárhely biztosításához. Ez tovább egy egyszerűíti a kártya felépítését, számos alkatrész a hátoldaira kerülhet.

A nyomtatott áramkörörről érdemes elmondani, hogy a két tápcsatlakozó mellett található feszültségstabilizátorok külön hűtőbordát kaptak: úgy tűnik, lassan minden elektronikai elemet hűtőnünk kell. Újdonság még a kártyára épített csipogó, amely igen hasznos lehet, hiszen figyelmeztet a ventilátor leállására, a VPU túlmelegedésére, az áramellátás hiányára, vagyis minden lehetséges hibára. Azt továbbra is meg kell jegyeznünk, hogy a NYÁK hossza semennyit sem csökkent a GeForce FX-ök óta, azaz a behelyezés kisebb házba nehezebb lehet.

Kellemes meglepetés, hogy a kártyán gyárilag nincs hagyományos analóg D-sub csatlakozó, csak két DVI. Ez mindenképpen örömdetes, hiszen DVI-ből D-sub átalakítóval könnyedén készíthető, fordítva viszont már nem lehetséges. Nem ejtettünk még szót arról, hogy mit tud a GeForce 6800 GT, pedig ajánlott végfelhasználói ára a nagybubor testvér 499 dollárjánál lényegesen alacsonyabb, 299 dollár. Az olcsóbb változat 16 helyett csak 12 csövezetékkel üzemeltet, magja 400 helyett 375 MHz-en jár, memóriája pedig az 1100 MHz-es GDDR3-mal szemben csak 700 MHz-es hagyományos DDR. Természetesen így is

felveszi majd a versenyt a mai csúcskártyákkal, de a lassú memória valószínűleg jelentősen visszafogja.

Most, hogy részletesen megnéztük, mit vonultat fel az NVIDIA az elkövetkezendő időszakra, lássuk az elicsapást!

Pontosan 20 nappal az NVIDIA után az ATI is csatasorba állította új katonáját, a Radeon X800 Prót és Radeon X800 XT Platinum Editiont.

A legnagyobb különbség az R420 és az NV40 képességei között az, hogy míg utóbbi támogatja a 3.0-s árnyalókat, az ATI megmaradt a 2.0-s váltózatnál, és annak "foltozása" mellett döntött. Ez azt jelenti, hogy ha megjelennek az első olyan játékok, amelyek teljes mértékben kihasználják az árnyalók képességeit, az ATI számos hatást nem lesz képes megjeleníteni. Az csak a játékefejlesztőkön és az NVIDIA befolyásán múlik, hogy mennyire fogjuk



hiányolni az új képességeket, de ha az eddigi gyakorlatból indulunk ki, valószínűleg mire szükség lesz rá, már a következő generációnál fogunk tartani. Ennek dacára az R420-e téren lényegesen fejlettebb az NVIDIA megoldásánál.

Az NV40-hez hasonlóan az R420 is hat vertice csövezetékkel rendelkezik, hagyományos feldolgozó egysége pedig szintén 16x1-es felépítésű, azaz 16 csövezeték darabonként egy textúrázó egységgel. A vertex egység nem sokat változott az R300-as sorozathoz képest, de egy érdekességet ki kell emelnünk. Az R420 egy órajel alatt képes egy szám alusát vagy csúszást kiszámolni, míg elődje csak hosszadalmas Taylor-sorfejtéssel tudta ezt elvégezni. Így például hullámok, fordos felületet rendkívül egyszerűen és gyorsan lehet létrehozni, ráadásul számos geometriai számítás igényli a trigonometrius függvényeket. Emeltük, hogy az ATI megoldása valahol a 2.0-s és a 3.0-s szabvány között jár, lássuk, mit is jelent ez. Egyik jelentős lemaradás például a vertex-textúrázó egység hiánya, ezért a geometriai adatok nem módosíthatók a textúraadatok függvényében.





Előrelépés, hogy a korábbi 12-ről itt is 32-re emelkedett a felhasználható átmeneti regiszterek száma, így ez megfelel a DirectX 9.0c elvárásainak. A hivatalosan támogatott árnyaló-programok hossza 120-ról 1536 utasítás hosszúságúra nőtt, de ne feledkezzünk meg a Radeon 9500-zal bemutatkozott F-pufférre, ami a képpontok gyorsítárazásával gyakorlatilag végtelenül hosszú árnyaló-programok végrehajtására teszi képessé a lapkát. Az újítás itt az, hogy a rendszer nem az egész képkockát tárolja, csak az éppen a programban használt képpontokat.

Az R420 igazi újítása a 3Dc névre hallgató textúratömörítés. Az ATI korábbi DirectX 9-es kártyái is rendkívül hatékony eljárásokkal voltak képesek, ezért volt elég hozzájuk az NVIDIA-megoldásokon találhatóknál lényegesen lassabb memória is. A most bemutatkozott 3Dc-ért maga a textúrázó egység felel. A jól ismert érdesítő eljárás, a Bump Mapping továbbfejlesztett változata, a Normal Mapping egyre népszerűbbé válik. Ezt használja ki a 3Dc, amely a hagyományos eljárásnál sokkal kevesebb adatot, így nagyságrendekkel kevesebb háromszögből szinte ugyanolyan minőségű alakzat építhető fel; ezt mutatja a mellékelt ábra is. A Normal Map gyakorlatilag különleges textúra, amelyik a részletes és az egyszerű alakzat közötti különbségeket tárolja. Így a játéktekjesztők először elkészítik a jól kinéző változatot, majd lebontják, és csak az eltéréseket tárolják ebben a Normal Mapben. Természetesen némi különbség így is marad, de cserébe rengeteg számítási feladatot kímél meg grafikus egységünket. Korábban a Normal Map méretét csak a DXTC, avagy STTC textúratömörítés tudták csökkenteni, de ez – az egyébként kiváló – eljárás már több mint öt éves, és nem erre találták ki. Hagyományos textúra esetén nem nagy baj, ha a minőség kicsit romlik a tömörítés során, hiszen még így is megéri, azonban mivel a Normal Map a geometriai kinézetet határozza meg, az eltérés sokkal látványosabb. A 3Dc feladata a Normal Map megfelelő kezelése, ezt az ATI állításai szerint 4:1 arányban képes elvégezni, ami igen kiemelkedő.

A jól ismert Hyper Z egység is megújult, nemcsak gyorsabb, de mostantól 1600x1200 és maga-

sabb felbontásokban is képes, ennek hatását majd a teszteknél láthatjuk.

A 3.0-s Pixel Shader támogatásának hiányából adódóan a lebegőpontos számítás pontossága maradt 24 bites. Azt csak sokára tudjuk meg, ez mennyivel rosszabb képmínőséget jelent majd, de a különbség biztosan sokkal kisebb lesz, mint a GeForce FX-ek esetén a 16 bit és az ATI 24 bite között volt, ez egyszerűen az emberi szem korlátjainak tudható be.

Az NV40-nél említettük, hogy az NVIDIA szinte teljesen lecserélte sokat bírált látványjavítóit, hogy utótlérje az ATI-t. De közben ez utóbbi sem ült a babéraján. Már az R300 kapcsán is felröppent a hír egy titokzatos eljárásról, amely teljesítményvesztés nélkül megduplázza az élsimítás minőségét. Bár ezt eddig nem tudtuk bekapcsolni, de az R420 kapcsán végre megismerkedhetünk vele. Az eljárás nem valami bonyolult hardverelem kifejlesztésének köszönhető, inkább egy egyszerű ötlet megvalósítása. Általánoságban az élsimítási eljárás úgy működik, hogy a simítandó képpont körül a lapka kiválaszt 12-t, és ezekből a beállított simítási értéknek megfelelő (ATI esetében 2, 4 vagy 6) képpont alapján megfelelően súlyozott átlagolással tünteti el a fűrészfogakat. Csakhogy a lapka eddig minden képkocka esetében ugyanaz a 2, 4 vagy 6 képpont alapján dolgozott, most viszont a páros és a páratlan sorszámú képkockáknál mindig másikat választ. Ez megfelelően magas FPS érték esetén olyan gyors váltakozást eredményez, amelyet a szem már teljesen folyamatosnak lát. Szerencsére gondoltak a jövőre is: 60 FPS alatt az eljárás automatikusan kikapcsol, így nem kell attól tartanunk, hogy villogó képpontokkal találkoznunk teljesítménygyengéssé programokban. A Temporal Antialiasing névre hallgató eljárás tehát teljesítményvesztés nélkül képes a beállított élsimítási érték kétszeresének megfelelő minőség előállítására. Egyvalamit előre elárulhatunk: ezt az eljárást természetéből adódóan állóképen soha nem fogjuk tudni bemutatni nektek, ez tényleg olyan, amit előben kell látni. További érdekesség, hogy – a hírek szerint – a későbbi Catalyst meghajtók minden eddigi DirectX 9-es ATI kártyán lehetővé teszik az új eljárást használatát, ez is azt bizonyítja, hogy szoftveres fejlesztésről van szó.

A cikk első részében említettük, hogy az NV40 150 Wattos áramfelvétele egy ilyen összetett lap-

ka esetében nem feltétlenül kiemelkedően magas. Vagy mégis? Az ATI X800 XT PE a 0,13 mikronos gyártástechnológiának köszönhetően kevesebb energiát igényel, mint a Radeon 9800 XT! Azaz terheléstől függően 65-75 Wattot fogyaszt, vagyis legfeljebb feleannyit, mint az NVIDIA GeForce 6800 Ultra, amely egyébként szintén 0,13 mikronon készül. Persze ehhez hozzá kell tennünk, hogy az R420 „csak” 160 millió tranzisztorból épül fel, de ekkora különbség nem fogható csak a fejletlenebb árnyalókra.

Arról is volt szó, hogy a GeForce 6800 Ultra kártya külsőre is összetéveszthetetlen bármí mással, robusztus hűtése és két tápcsatlakozója teljesen egyedli. Nos, a Radeonok esetében más a helyzet. Első ránézésre kifejezetten röhejesen hat, hogy alig változott valami a Radeon 9800 XT-hez képest. Persze a huzalozás és a belső felépítés egészen más, de a hűtés, a tápellátás és a méret teljesen azonos, az egyetlen áruklódó jel egy extra



csatlakozó, amelyet majd gyakorlati bemutatónkban ismertetünk.

Végül ejtsünk szót az ATI kártyák adatairól: A Radeon X800 XT PE 520/1120, az X800 Pro pedig 475/450 MHz-en üzemel, és az NVIDIA-hoz hasonlóan a csővezetékek száma ezúttal is eltérő: az XT PE 16-tal, a Pro 12-vel rendelkezik. Jól látható, hogy az ATI kártyái lényegesen nagyobb órajelen üzemelnek, és ne feledjük, hogy a fogyasztás és a hőterhelés általában az órajellel arányos. A Radeon X800 XT Platinum Edition ajánlott végfelhasználói ára 499 dollár, kistestvére 399 dollárba kerül.

Nagyon nehéz megítélnünk, hogy mi történik az elkövetkezendő egy-két évben, hiszen mindkét gyártó nagyon kitett magáért, és erősen más irányba indultak el. Míg az NVIDIA mindent megtett azért, hogy a lehető legfejlettebb kártyát készítsen el, az ATI csak tökéletesítette jól bevált architektúráját a teljesítményre, az olcsóbb előállításra és a hatékonyabb működésre összpontosított. A teljesítményversenyre még legalább egy hónapot várnotok kell, vajon elég-e 160 millió tranzisztor az üdvösséghez?

Pixelssóder



Járom a boltokat, nézem a kirakatokat, és próbálom magam meggyőzni, hogy megjöttünk, itt vagyunk Európában. Valahogy nem megy. Nem mintha europszalmista, vagy euroszeptikuss (ááááá, megint egy jó szó) lennék, de attól függetlenül nem érzem, hogy mi most akkor izé. Szóval értitek. Nem értitek? Majd mindejt elmondom, és akkor végképp nem fogjátok. Valamelyik nap szépen ellopták az én digitális fényképezőgépet (meg is fogadtuk Hunorral és karizmatikus hirdetősszervező kollégáinkkal, hogy a totális teleptelődése esetén pár percig bezárkózunk az illetővel az egyik néptelen irodákba, csak a rend kedvéért – és nem azzal a céllal, amiért Fietlány szokott bezárkózni mit sem sejtő áldozataival). Az első pár nap búslás után erőt vettem magamon, és gondoltam, veszek én egy másikat gyorsan, már amennyire a bukszám (a pénztárcámra gondolok) megengedi.



Első körben arra apelláltam, hogy biztosan olcsóbb lesz májusait a legtöbb olyan híradástechnikai, elektronikai stb. termék, amely eddig sem az 5%-os vámn, hanem sokkal inkább az élelmes kereskedői magatartás miatt volt majd 30%-kal drágább nálunk. Abban reménykedtem, hogy hát mégiscsak itt az EU, talán jobban jönnek-mennek majd a cuccok. Hát nem. Nem lett sokkalta olcsóbb semmi – legálábbis eddig. Értethetetlen, mert amit tényleg 200 ezer + ÁFA áron árulnak, ugyanazt kevés utánajárással (értés: egy klikk a keresőben és egy telefonhívás) megtalálhatjuk a szomszédban (nané, hogy nyugatra, de okos vagy!), az ottani áddal együtt 160 ezerért. Szóval furcsa. Fel is hívtam pár telefonszámot, nehogy kamu legyen az a sok alacsony ár, amit a neten találtam, de kérem szépen itt a fekete-fehér helyzetkép: odaát majdnem minden újazón termék (az én esetemben a hűn áhított 6 megapixeles digitális fényképezőgép) adóssal, szóróssal-bóróssal annyit megvehet, mint amennyi nálunk ugyanazon termék nettó (tehát ÁFA nélküli) nagykerekedelmű ára. Hogy is van ez? Na nem baj, gondoltam úgys megkérdezhem a hazai garanciális szervizelőt, ők felelnek, akkor mire számíthatok vajon az esetleges javítással, garanciális ügyintézés során. A válasz egyszerű volt: ha nem rajtuk keresztül jött be a gép az országba, akkor vigyem majd oda javíttatni, ahol vettem. Frappáns (őszinte) válasz volt, de azért én nem örültem neki. Amikor megkérdeztem, hogy akkor miért nem tetszenek 50 ezerrel olcsóbban adni a készüléket (mondhatni az EU-s átlagáron), akkor megfogynem lehülyéztek, hogy mit képzelsz én, mert hogy a vámn, a költségek, meg minden. Amikor felhívtam a figyelmét rá, hogy milyen dátumot is írunk (május közepén járunk), és hogy ez mit jelent az állítólagos vámmal kapcsolatban (gyk.: semmilyen vámt nem kell fizetnie), akkor már megkaptam a legvalószínűbb jelzőket is, majd a kedves úriember bontotta a vonalat. Na igen, ennyit erről. Mit is várhatnánk: a könnyen szerzett haszon (számrazzon lópósból, vagy akár aránytalan nyereségből) csábító. Európában is.

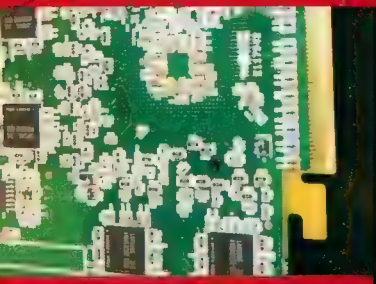
Tessék nagyon vigyázni, ha DVD-Video lemezt vesztek, különösen olyan filmek esetén, amelyek elvileg még nem jelentek meg hivatalosan nyilvánl. Még akkor is vigyázzatok, ha gyári (vagy gyárinak titulált) a lemez, és szép borítója, látszólag kifogástalan nyomdai kivitelezése van! Egyik kedves barátom újságolta a napokban, hogy megvette az Utolsó szamuráj c. filmet DVD-n. A reakcióm az

volt, hogy én majd megvárom az európai (PAL rendszerű), illetve magyar feliratos változatot belőle. Nagy megrökönyödésemre ő viszont előhúzza a frissen vásárolt – valóban gyárilag sokszorosított lemezt –, amely azt hirdette magáról, hogy magyar feliratos, hivatalos, PAL rendszerű DVD-Video kiadvány. A borító egy kissé gyanús volt (igénytelenül elhelyezett emblémák és jelölések, nem volt egyértelmű a regionális megjelölés sem), de a lemez maga szépen nyomott, gyári korongnak tűnt. A lejárás során viszont egy moziában felvetv, VHS-nél is rosszabb képminőségű, 4:3-as NTSC rendszerű képet fogadott minket, félig sztereó tompa hanggal, félrefordított, hiányos, fél képernyőt betöltő, helyesírási hibákkal tarkított magyar feliratozással – és mindez egy gyári sokszorosítású lemezen (tehát nem írott korongon) került forgalomba egy belvárosi üzletben! Eddig is sejtettem, hogy a nagyzémi (igazi) kalózipar óriási méretekben burjánzik. De naivan azt gondoltam, hogy a betyárbecsület nem engedi, hogy valaki ilyen pocak „munkát” adjon ki a kezei közül, főleg annak a tudatában, hogy azt majd ártatlan vásárlók fogják nem kevés pénzért megvásárolni (ha az internetről tölti le valaki egy gyári minőségű filmet, legfeljebb betölti, de itt eredetileg árult, hamis termék, az alaváló csalásról van szó). Összefoglalva: ha olyan filmet kínálnak neked gyári változatban, amelyik a hivatalos forrással szerint még meg sem jelent DVD-n, akkor légy óvatos, nehogy pórul jársz. Az IMDB oldalán (www.imdb.com) könnyen ellenőrizhető, hogy megjelent-e már az adott film kereskedelmi forgalomban, illetve a hazai Internetes DVD-Video áruházak katalógusaiból is hasznos információkat szerezhet, hogy mi és mikor jelenik meg hivatalosan.

PPéter



PCI Express



Sávszélességet a népek

Az eredetileg (három évvel ezelőtt) meghatározott menetrend szerint érkezik az AGP nyugdíjba küldésére hivatott PCI Express szabvány. A nagy videokártya-gyártók egyre erőteljesebben reklámozzák saját megoldásaikat, sőt, az NVIDIA máris teljes termékpalettát kínál ezen a vonalon. Ebben az cikkben azt szeretnénk röviden áttekinteni, hogy honnan is indult a PCI Express, milyen előnyei, illetőleg milyen hátrányai vannak, és vajon érdemes lesz-e a technológiát kihasználó eszközre beruházni a közeljövőben.

A szükség törvényt bont. A PCI busz, amely fénykorában hatalmas lendületet adott a számítógépek fejlődésének már évekkel ezelőtt kezdte elérni teljesítményének felső határát. Ennek eredményeként túnt fel az AGP a piacon. Nem sokkal később a munkállomások és a szerverek körében megjelent a 64 bites, 66 MHz-es PCI sín is négyeszeres adatátviteli sebességgel, majd pedig a PCI-X, továbbá a PCI-X 2.0 technológiák következtek. A PC-s adatbuszok sebessége egészen az első XT-től kezdve háromveneként megduplázódott, csak hogy közben a processzorgyártók is keményen melóztak.

Ennek hatása pedig az volt, hogy az eltérő ütemű fejlődés miatt a buszok sebessége egyre erőteljesebben elmaradt a processzorokétól, ami egyre inkább adott esetben nem tudtak elegendő adat-

hoz jutni egyes alkalmazások futtatása esetén. A PCI számos területen, mint például a táblázatkezelés, az Internetezés, és az szövegszerkesztés nagyon jól használható lenne továbbra is, azonban napjainkban az olyan számítási feladatok, mint amilyeneket a 3D-s játékok, vagy a videósz-

erkesztés, és -tömörítés jelentenek, akkora sávszélességet igényelnek, amelyet a PCI már nem képes többé kielégíteni. A leváltására készített PCI Express szabványt az Intel Corp. jelentette be 2001 tavaszán az Intel Developer Forum (IDF) keretel között. Nagy siker volt, hogy a technológiát az Intel legfőbb riválisa, az AMD is örömmel fogadta hangsúlyozva, hogy az eljárás nagyon jól megférhet majd saját, HyperTransport elnevezésű összeköttetési megoldása mellett.

Az új technológia előnyei.

A harmadik generációs adatbusz-technológia soros (point-point) összeköttetést biztosít az egyes készülékek és chippek között. Az azonos NYÁK (Nyomtatott Áramkörti Kapcsolás) lapon található lapkák között közvetlen huzalozás alkalmazható, a különböző eszközöket pedig kábel kapcsolhatja össze. A soros megoldás kevés vezetéket igényel - ez főként a költségérzékeny gyártás, továbbá az esetleges gondok (pl. áthálás) minimalizálása miatt fontos -, miközben nagy adatátviteli sebesség elérését teszi lehetővé. A technológia remekül skálázható, így komolyabb módosításra várhatóan több évig nem lesz szükség. Az alacsony fogyasztás, illetve az energiatárolási funkciók támogatása elsősorban az eszközök által termelt hőt csökkenti. A további képességek közül kiemelendő még a csomagalapú, rétegekben bontott architektúra, a fizikai csatorna virtuális vonalakra bontásának lehetősége, a hibaelenőrzés, a PCI szintű hibakezelés és -jelentés, a helytakarékos bővíthetőségek, illetőleg a PCI-jal való szoftver-szintű kompatibilitás. A point-point összeköttetés előnye a jelenlegi busz-rendszerrel szemben (PCI), hogy minden eszköz saját, címzett csatornával rendelkezik, melyet

a rendszer további elemei nem lassítanak.

A PCI Express működésének alapjai. A technológia hagyományos (4 rétegű NYÁK) huzalozás esetén legfeljebb 20 collos (kb. fél méteres) vezetékhosszt enged meg az összekapcsolt eszközök

között (persze azért minőségi alkatrészek használatával ez tovább növelhető). A szinkronizálást (akárcsak a Serial ATA, vagy az InfiniBand esetében) a fejlesztők 8b/10b kódolással valósították meg, ami azt jelenti, hogy a vezérlő minden 8 bit adatot 10 bites jellel továbbít. Ez ugyan 20%-os csökkenést okoz az adatátviteli sebességében, viszont lehetőséget biztosít arra, hogy a szinkronizációs információ a forrás az adatfolyamba építse, és így szükségtelenül váljon külön szinkronizációs csatornára. A PCI Express összeköttetések x1, x2, x4, x8, x12, x16, x32-es kialakításban konfigurálhatók. A x1 négy vezetéket, azaz két kimeneti, egy kimeneti csatornára) és két bemeneti (egy bemeneti csatorna) jelent. Ez a standard, ami azt jelenti, hogy a bővíthetőség egy PCI Express csatornát kap, amelyik 250 MB/s sávszélességet produkál irányonként (azaz full-duplex 500 MB/s-ról beszélhetünk).

A specifikáció szerint a bemeneti és kimeneti csatornák számának minden eszköz esetében egyenlőnek kell lennie, azaz például egy x4 konfiguráció esetében 4 bemeneti csatornához mindenképpen 4 kimeneti vonalat kell kapcsolni. Ez egyébként sokak szerint azért hátrányos, mert felesleges csatornákat (és ezzel költségeket) eredményezhet olyan eszközök esetében, mint például a videokártyák. Természetesen már az eljárás bejelentésének pillanatában azonnal felmerült a kérdés, hogy az új buszra épülő alaplapokon milyen bővíthetőségek (slotok) találhatók majd, illetve ezek képesek lesznek-e a jelenlegi PCI, illetve AGP kártyák fogadására. Nos, a PCI Express új, x1, x4, x8, és x16 kialakítású foglalatokat támogat, amelyek sem fizikailag, sem elektronikailag nem kompatibilisek a jelenlegi PCI, valamint AGP kártyákkal. A nagyobb PCI Express sínekben a specifikáció szerint a kisebb foglathoz tervezett eszközök használhatók lesznek, de fordítva ez természetesen nem igaz (nem csak a helyigény, de az energetikai jellemzők miatt sem). Az AGP Bx slot helyét egy x16 PCI Express foglalat fogja átvenni, ami 16 csatornát jelent, összes irányonként 4 GB/s-mal (a 8 GB/s-os full-duplex érték itt inkább elméleti, hiszen a grafikus számára legin-



kább csak az egyik irány a fontos). Az AGP dialutója tehát minden jel szerint itt véget ér.

A PCI Express gyakorlati kérdése. Az imént említett értékek mutatják, hogy az új technológia készszer gyorsabb átlát hoz az AGP 8x-hez képest. Ez elsőre jól hangzik, azonban beletelhet egy kis időbe, mire az alkalmazások - különösen a játékok - kihasználják az új rendszert, hiszen az AGP 8x megjelenése is vajmi kevés tényleges gyorsítást hozott a 4x-hez képest. A jelenlegi játéktesztek világosan mutatják, hogy az adatbusz sebessége szinte alig számít. A mérések szerint nincs igazán számottevő különbség a 4x és 8x AGP között, márpedig, ha az 1 és a 2 GB/s között nincs nagy előrelépés, akkor az a 4 GB/s-tól sem várható.

NVIDIA: Leading the PCI Express Evolution



lágad. De minek tudható be a relatív hatástalanság? Nos, a játékokat úgy programozzák, hogy azok ne lássák el több adattal a grafikus processzort, mint amennyit az AGP egyébként kezelni képes, különben a program nem futna akadózásmentesen. Ráadásul van még egy nagyon fontos tényező, amelyet figyelembe kell venni. Nevezetesen, hogy ma már annyi memória található a videokártyákon (adott esetben akár 256 MB), ami teljesen feleslegessé teszi, hogy a legtöbb adatot (pl. textúrák) az AGP buszon keresztül mozgatva a rendszermemóriában kelljen tárolni. Nagyon valószínű, hogy a helyzet a PCI Express elterjedésével sem fog megváltozni, hiszen a 4 GB/s sehol sincs a high-end kártyák belső, 30 GB/s-os sávszélességéhez képest. De akkor mi indokolja az új szabványra épülő VGA kártyák megjelenését? Nos, be kell látni, ebben bizony jó adag marketing is lapul, hiszen a cégek PR-osai hatalmas erőfeszítéseket tesznek azért, hogy mindenkivel elihessék: az új egyben sokkal jobb is. Persze várható pozitív változás, de ez nem lesz drámai, egyelőre legalább is biztosan nem, majd csak akkor, ha a technológia igazán széles körben elterjed. Az ideál IDF-en is világosan kiderült, hogy eléggé nehéz lesz eladni a PCI Express-t a fogyasztóknak.

Erre találtak ki egyébként a marketingesek a valós idejű HDTV videószerszerkesztést, mint kapaszódot, mert ez a tevékenység valóban nagyon jól ki tudja használni a PCI Express megnövelt sávszélességét.

NVIDIA vs. ATI a szorítóban. Az NVIDIA az ideál IDF-en jelentette be első, PCI Express grafikus kártyáit. Teljesen új chip tervezése helyett azt a

megoldást választották, hogy az AGP platformra készített lapkákat használják fel az új kártyákon is, mégpedig a PCI Express kezelése érdekében kifejlesztett HSI (High Speed Interconnect) híd segítségével. Ennek azonban a méréséket fejlesztési költségek mellett vannak komoly hátrányai is. Egyrészt ott az alacsony sávszélesség kérdése a HSI és a GPU között, hiszen ez a kapcsolat továbbra is AGP-alapú. Ezt enyhíti a tény, hogy a HSI chip is a grafikus kártyára kerül, és így hossza pedig igen rövid. Mivel ilyen módon nem kell az AGP foglalatból távozni, a fejlesztők sokkal nagyobb toleranciákkal dolgozhattak. Némi átalakítás útján az AGP sávszélessége 3,1 GB/s-ra (x12), vagy akár 4,2 GB/s-ra (x16) is felelme-

hető. Szintén hátránya a híd-megoldásnak, hogy mivel a jeleket fordítani kell, a reakcióidő megnő. Ennek megoldására az NVIDIA azt az ellátást követi, hogy a GPU is némi késleltetéssel dolgozik, amit az AGP-bus és az alaplap chipkészlet okoz. Az ATI természetesen a felsoroltakat mind erősen támadja versenytársát, és saj-át, már eleve a PCI Expresshez fejlesztett (natív) lapkákat helyezi előtérbe. És hogy akkor miért őt annyit erősfeszít az NVIDIA a HSI-be? Mert így már az első pillanattól kezdve teljes PCI Express termékakkal tudta lefedni a piacot! Ráadásul van egy kemény üzleti szempont is. Látni kell, hogy az AGP még jó ideig nem fog eltűnni, hiszen nem mindenki akar

vagyonokat ölni az alaplap (illetve sokszor ezzel együtt) kényszerűen is a lap, a memóriák, a processzor, vagy a ház) cseréjébe. Mivel emiatt mindkét platformra kell kártyákat gyártani, nagyságrendekkel olcsóbb egy hídral megoldani a dolgot, mint két külön termékvalóra párhuzamosan chipeket fejleszteni.

PCI Express x1 Connector

PCI Express x16 Connector

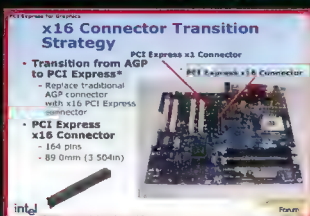


Konklúzió. Visszonylag nagy bizonyossággal leszögezhetjük, hogy a 3D-s játékokban egyelőre nem várható majd számottevő javulás a PCI Express megoldásoktól. De még ha ezek ki is használnák a nagyobb sávszélességet, felmerül a kérdés, vajon lenne-e mindennek a hardveres fejlődés je-

lenlegi szintjén igazi értelme? Hiszen a CPU-nak és a memóriának képesek kell lenni másodpercenként 4 GB adatot generálni, továbbá ezt a rendszernek el kell juttatnia az interfészig. A rendszermemóriának is nehéz lesz tartania a lépést, mindamellett a mai merevlemezeken csak 50-60 MB/s kiírására képesek általában, aminek még a PCI is könnyedén megfelelt. És hogy az iparban milyen változásokon, fejlesztéseken indulnak majd, az új szabvány megjelenése? Valószínű, hogy lesz olyan alaplap, amelyre egyszerre két x16-os PCI Express sín kerül majd. Ezzel lehetővé válik két VGA kártya egyidejű használata a rendszerben és ilyen módon akár egyszerre négy monitor is, ami nagyon megnevelheti a 3D teljesítményt, feltéve, ha a driver megfelelően képes lesz megosztani a feladatokat a két eszköz között. Csak

szárazjelenben lejegyezném meg, hogy elvileg a két AGP foglalatot alaplapban lenne megoldhatatlan, hiszen az AGP 3.0 specifikáció ezt lehetővé teszi, más kérdés, hogy a gyártók valamennyi oknál fogva (talán, mert a nagyon drága VGA eszközök miatt nem lett volna rá megfelelő kereslet) ezt soha nem valósították meg. Mérnöki szempontból az sem lehetetlen, hogy egy majd belátású segítségével egyszerre legyen majd az alaplapon AGP és PCI Express slot. Biztosra veszem, hogy valamelyik gyártó ezzel is meg fog próbálkozni.

A lényeg tehát az, hogy hosszú távon az új technológia nagyon biztató eredményeket hozhat, hatása azonban rövid időn belül valószínűleg még nem lesz átütő. Az elmondottak okán kicsit féltő az is, hogy az AGP-s kártyák a jövőben alacsonyabb árajárral fognak megjelenni annak érdekében, hogy ne jelentsenek igazi konkurenciát a PCI Express termékvalóknak, hiszen a két megoldás közötti különbség ezáltal is meggyőzőbb lehet a vásárlók számára. Biztosat kijelenteni azonban egyelőre nem igazán lehet, úgyhogy kíváncsian várjuk a fejleményeket.



Hasznos programok

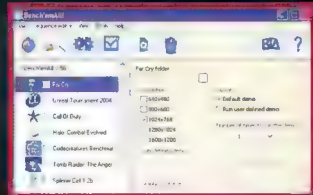


Különleges tesztprogram játékosoknak, XP gyorsítása, kénfűkciók letiltása, Amigáról ismert zenefejtő, egy kémprogramok elleni ingyenes magyar nyelvű szoftver, végül pedig egy remek FTP-kliens zárja a sort a havi ajánlatunkban.

BenchmarkAll v2.57

A különleges tesztprogram olyan felhasználóknak készítették, akik gépük sebességét valamelyik játék segítségével szeretnék ellenőrizni. A BenchmarkAll háljprogram, melynek adatbázisában számtalan játék szerepel - ezek közül kiválasztva a megfelelőt beállítjuk a felbontást, command line parancsokkal indíthatjuk a szoftvert, illetve az adott játék különleges lehetőségeit is elérhetjük. A tesztprogram egyetlen hátránya, hogy fel kell telepíteni a játékokat, előnye hogy magunk is készíthetünk tetszőleges játékokhoz tesztet.

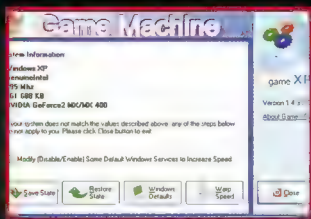
benchmarkall.com



Game XP - All-in-one Free

Az ingyenes szoftverrel Windows 95/98/ME/2000 és XP rendszerünk működését optimalizálhatjuk egy kattintással - kifejezetten játékokhoz. A program többféle módosítást hajt végre rendszerünkön, például optimalizálja a regisztrációs adatbázist, különféle cache beállításokat végez és háromdimenziós kártya beállítását is optimálásra állítja. A szoftver indítását követően több gombot látunk, ezek közül a legfontosabb a rendszer gyorsítása és az alapértelmezett beállítás visszaállítása.

www.theorica.tk



Safe XP v1.4.4-2.00 Free

Windows XP-n népszerű XP-AntiSpy program babáira törekszik az ugyancsak ingyenes Safe XP. Vétélytársához hasonlóan ez is a különféle jelentések és kémfűkciók letiltásában jeleskedik.

Ugyanakkor a program egy kicsit tovább megy: nem csak az operációs rendszer, de az Office XP és egyéb kiegészítők, mint például a Média Player, a TCP/IP vagy Internet Explorer és a Messenger beállításaihoz is hozzáfér.

www.theorica.tk

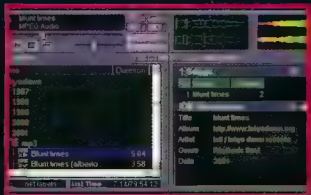


DeilPlayer 2

Az elsősorban Amiga, de Atari számítógépeken is népszerű lejátszó PC-a változatát próbálhatjuk ki. A DeilPlayer 2 különlegessége, hogy több mint 230-féle zenei formátumot kezel: mp3, ogg, impulstracker, fasttracker2, screamtracker, monkeysaudio, mod, tlmx, c64 sid, az stb., hogy csak az érdekesebbeket említsük.

További különlegessége, hogy a modern lejátszókhoz hasonlóan videó megjelenítését is beépítették a programba, és rendelkezik számtalan hangeffekussal és látványos grafikus kijelzéssel is.

www.deilplayer.com



SpyBot - Search and Destroy v1.3 (magyar)

Különféle spyware, robot és a böngészőre rátelepülő parazitákat keresel meg az ismert program új változata, illetve képes 'beoltani' rendszerünket ezek ellen. A SpyBot S&D ingyenes, magyar nyelvű kezelőfelülettel rendelkező program, adatbázisa online frissíthető, kezelése szinte magától adódik, ráadásul nem csak az adatbázist, de a programot is rendszeresen frissítik, tehát érdemes havonta felkeresni a weboldalukat és letölteni a kisméretű program legfrissebb változatát - Internetezőinknek kötelező a használat.

www.safer-networking.org



UltraFXP v1.07 Free (magyar)

Az UltraFXP egyszerűen kezelhető, magyar nyelvű és professzionális lehetőségekkel rendelkező grafikus ftp-kliens - kell ennél több? A professzionális UltraFXP ingyenessége onnan adódik, hogy a cég kettévált, és a két rivalás fejlesztőcsapat versenyeiből most a felhasználó örül ki győzeletnek: ingyen használhatjuk a kiváló programot. Az UltraFXP lehetőségei: címlista, sebesség-beállítás, CRC-ellenőrzés (sft-támogatás), keresési műveletek, SSL- és tűzfalátvitel.

www.ultraftp.com

A hónap szoftverei

Total Commander v6.03 www.totalcommander.hu

QuickTime v6.5.1 www.apple.com/quicktime

OpenOffice v1.1.1 B41 (magyar) office.fsf.hu

Free Commander 2004 (magyar) www.freeCommander.com

PowerDVD v6.0 www.cyberlink.com.tw

AbiWord v2.06 (magyar) www.abiresource.com

Zell's remover www.europe.f-secure.com

Enigma Personal Firewall www.enigmafirewall.com

Foxmail v5.0 fox.foxmail.com.cn

SlimBrowser v3.96 (magyar) www.flashpeak.com

Konfigurációajánló



Údvözlét mindenkinek. Jelen alkalommal két olyan kiegészítőt ajánlunk, melyek közül az első kényelmi és szórakoztató szempontból lehet érdekes, míg a másik jelentősen megnöveli a non-stop szélessávú internetet használók biztonságát (utóbbitól a Hardver Fórumban már volt szó, de az „övszerhasználatot” nem lehet elég-szerhangsúlyozni).

AverMedia AverTV Box 5. Adott egy PC, jó minőségű monitorral, meg van otthon TV is, ám általában eset az, hogy az ember nézne valamit másort (néha akad nézhető, becsúszó), a család többi tagja azonban mára vágyik. Ilyenkor persze okos enged alapon vissza lehet vonulni a PC elé, zúgogva játszani egy kis vértocogós FPS-t, és kienkenni a túlnyomást. Vagy be lehet szerezni a megfelelő TV-vevő eszközt, amellyel a másik szobában lévő TV mellett azt nézünk, amit csak akarunk, a PC-n. A TV vevő, és akár FM tuner is tartalmazó PC kártyák nem számítanak újdonságnak, nyilván többen is használtak ilyet. A most bemutatandó AverTV Box 5 azonban külső eszköz, a számítógéptől teljesen függetlenül, illetve azzal együtt is használható, ezen túlmenően pedig képes arra, hogy más külső videojelet is (SVHS, RCA) a normál VGA monitor által emészthető formára alakítsa. A doboz a monitor és a PC közé kell bekötöni olyan módon, hogy a PC-ből kijövő analóg VGA csatlakozót a doboz bemenetére, az analóg VGA monitor csatlakozót pedig a kimenetére kötik, és hasonlóan

járunk el az audio kábelkkel is. Az AverTV csomag tartalmaz minden szükséges kábelt, alapesetben, nem kell semmik vásárolni. Az AverTV Box kábel- és antennajelek fogadására is alkalmas, tehát bármilyen módon a lakásba juttatott adást tudunk vele fogni.

Ha csak TV-t akarunk nézni, azt oly módon is megtehetjük, hogy a PC-t be sem kell kapcsolni, így a PC zajongása nem zavar minket TV nézés közben. Mivel a távirányító is a csomag része, akár egy kényelmes fotelban, a géptől távolabb üldögélve is vezérelhetjük a kűtyűt.

Az eszköz a PC-vel együtt is alkalmazható, ebben az esetben kiválasztathatjuk, hogy a PC képet nézzük a monitoron, vagy az AverTV BOX által adott videojelet kerüljön a képre. Lehetőség van kép a képen funkcióra is, azaz egy ablakban láthatjuk a TV adást, miközben bármi módon dolgozunk a PC-n, így még véletlenül sem maradunk le róla, amikor kedvenc valóságágonk kedvenc szereplője diszkrétan büfki a kamerába.

Az AverTV Box 5 kiskereskedelmi nettó ára 19-23 ezer forint körül mozog bottól függően.

Az ár ugyan lényegesen magasabb, mint egy TV vevő kártyáé, de na felejtjük elonyei: 1. a PC nem kell a használatához (alább a világ legolcsóbb LCD TV-jét állíthatjuk össze segítségével 2 perc alatt); 2. sokkal jobb a minősége, mint a kártyás megoldásoké, az ár tartalmazza a távirányítót, 3. azonnal képes fogadni jó minőségben a TV adást mellett egyéb videojelet, tehát a VGA monitoron nézhetjük a video-ónt, a videokameránk, a játékkonzolunk vagy akár mely régi kedvenc retro gépünk képét. És a gépet sem kell hozzá megbontani, tehát kevésbé merész PC tulajdonosok is könnyen használatba vehetik.

D-Link DI-604 router. Szerecsére egyre többen vannak, akik hozzájutnak jó minőségű és gyors ADSL vagy kábeles internetszolgáltatáshoz. Emellett növekszik azoknak a háztartásoknak a száma is, ahol egy számítógépnél több van, így jogos igényként merül fel (amennyiben erre az internet szolgáltatójának felhasználási szerződésében engedély van rá), hogy egyszerre férjenek hozzá a nethez.

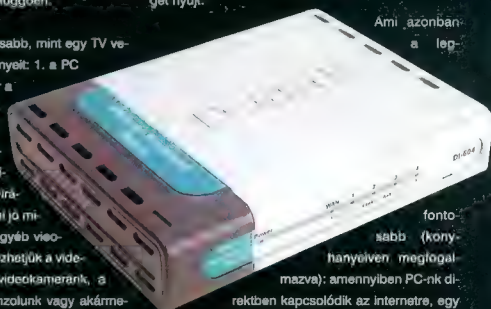
Erre megoldás, ha a kábel/ADSL modemhez csatlakoztatott elsődleges PC-be egy másik hálózati kártyát építünk, és az operációs rendszer internet-megosztó szolgáltatását használjuk. Azonban ennek két nagyon fontos hátráltatója is van: mindig be kell

hozzá kapcsolni a megosztást végző PC-t, valamint a direkt internetre kapcsolt gép mindenféle támadásnak ki van téve.

A legjobb, ha valamilyen routert alkalmazunk; nem is kell a legdrágábbat választani. Az általunk most ajánlott D-Link DI-604 típusa nálunk több helyen nagyon jól bevált, olcsó, megbízható.

A DI-604 mind xDSL, mint kábel modemmel együtt remekül használható, fix vagy dinamikus IP címmel, valamint PPPoE kliensként is jól működik, továbbá egyszerű tűzfalként is jól bekonfigurálható. A router 4 portos 100 megabites switch-ként is funkcionál, így otthonra vagy kis irodába egyéb eszköz már általában nem is kell a számítógépek összekötésére, és ezzel együtt az internet gyors és megbízható megosztására.

A DI-604 konfigurálása webböngészőn keresztül történik, a hálózat beállítása ugyan igényel némi szakmeret, de semmivel sem többet, mint amit egy általános számítógépes hálózat összeállítása megkíván, és szerencsére a dokumentáció is nagyon jó segítséget nyújt.



Ami azonban a leg-

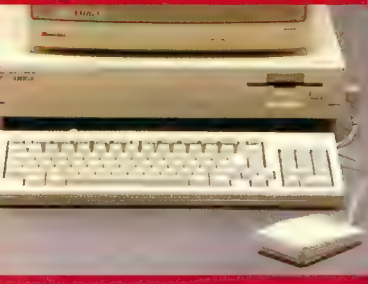


fontosabb (konnyan megvalósítható) megoldás (mivel) amennyiben PC-nk direktben kapcsolódik az internetre, egy nap alatt akár több száz behatolási kísérletnek is ki lehet téve; manapság sajnálatos módon nagyon elszaporodtak az olyan kártékony programok, amelyek az operációs rendszerek hibáit kihasználva próbálják a rendszerbe beépülni. Nem csak a Window-sok, hanem a nem megfelelően beállított Linux rendszerek is ugyanúgy veszélyben vannak, jóllehet utóbbi rendszerre kevesebb program vadászik. Azonban ha gépünk egy router mögött ül, nagyon sok támadástól azonnal védettek leszünk, így akár egyetlen számítógép esetén sem haszontalan a router használata!

A D-Link DI-604 jellemző kiskereskedelmi ára nettó 11-13 ezer forint.

Továbbra is várjuk bővítésekkel és kiegészítésekkel kapcsolatos kérdéseiteket, kéréseiteket!

Retro kuckó



Amiga. Sorozatunk e részével végül elérkeztünk ehhez a legendához. A 16 bites korszakot bemutató két előző részben már szóba került az akkor még nem ezen a néven futó gép, pontosabban létének kezdetei. A történetet most pont ott folytatjuk, ahol akkor abbahagytuk. Előrebocsátom, hogy se a Commodore, se az Amiga teljes történetét sem próbálom meg bemutatni, lévén a cikk keretén ezek jelentősen túlmúlnának. Most elsősorban az Amiga gépcsalád bemutatása lesz a cél, a teljesség igénye nélkül.

Commodore-Amiga Inc. Miután a Commodore megszerzte az Amiga céget (és ezáltal kezébe került egy forradalmian új 16 bites technológia, amellyel addig még nem rendelkezett), jelentős átszervezésekbe kezdtek, néhány héttel később megalakult a Commodore-Amiga Inc., mely csak az új technológiával foglalkozott. Az addig Lorraine kódnevén futó projekt megkapta a felvásárló cég elnevezése után az Amiga nevet, és megkezdődött a játkékkonzolnak induló fejlesztés átalakítása teljes értékű számítógéppé. A Commodore kezében nagyon jól tett a fejlesztéseknek, hisz rendelkezésre bocsátott olyan erőforrásokat, amelyekkel az Amiga nem rendelkezett előtte. Ennek eredményeképpen lett többek között a videó alrendszer sokkal nagyobb tudású, mint amilyenek előtte terveztek. Rőzsa azonban nincsen tövis nélkül, így míg a Commodore egyfelől némely területen adakozó volt, más területeken a vezetés komoly költségcsökkentéseket akart elérni, már a gyártásra előre gondolt. Ennek lett áldozata többek között az első szériás Amiga moduláris bővíthetősége.

A megfizetett munkatempónak hála, az Amigát 11 hónappal később, 1985. július 23-án, egy kimondottan nagyszabású médiashow keretében mutatták be a nagyközönségnek, ahol a fogadtatás nagyon pozitív volt, mindenki szuperlatívuszokban beszélt az új gépről, úgy tűnhetett, hogy a piacon lévő iassúcska és mono grafikusú Macintosh és a tudásában semmilyen tekintetben sem összemérhető IBM PC limfódon felejtethető vált. Az új gép bejelentésével kapcsolatban viszont két

nam is egészen apróságot meg kell jegyezni. Először is bármennyire próbálták minél gyorsabban piacra dobni a gépet, az Atari döbbenetes módon beelőzte az ST-vel, amely az Amiga bejelentésekor már kapható volt, szintén nagy teljesítménnyel rendelkezett, és az Amiga bejelentéskori árának mindössze a feléért meg lehetett vásárolni mindenféle kiegészítővel, így kezdetben komoly sikereket és piaci részesedést tudhatott maga mögött. A második fontos megjegyzés pedig az, hogy a bemutató még így is elcsúszott volt, lévén az Amigát még további három hónapig nem lehetett megvásárolni, botkoka csak szeptemberben került.

Commodore Amiga 1000. Ismerkedjünk meg az Amiga felépítésével, legalábbis nagy vonalakban. Sajnálatos módon lévén egész egyszerűen lehetetlen visszaadni mindazt az élményt, amit az Amiga (még mai szemmel is) nyújtani tud használat közben. Nagyrészt tehát száraz technikai adatok felsorolása következik. Az első szériás Amiga (az 1000-es jelölést csak később kapta) elegáns, vezérszínű lepcsőházba került, különálló, teljes értékű billentyűzettel ellátva. Az igazi remekmű azonban belül lakozik.

A központi egység a már ismert Motorola 68000 processzor, órajele 7,14 MHz. Ez a konkurens Atari ST 8, és a Macintosh 7,8 MHz-es átlaz képest kevesebb, azonban az Amiga esetében a CPU nincs magára hagyva.

Az és Amiga 8K ROM memóriát tartalmazott, az mindössze a legszükségesebb kódot tartalmazta ahhoz, hogy a számítógép be tudja tölteni az alap operációs rendszert, a Kickstartot. A Kickstart egy 256K méretű speciális memóriába (WOM, azaz Write Once Memory, illetve WCS, azaz Write Control Store néven volt ismert) került betöltésre, és maradt benne egészen a gép likapcsolásáig. A RAM mérete 256K, amelyet 512K méretig lehetett belől egyszerűen bővíteni, a rendszer további 8 MB RAM-ot tud kezelni azan felül. Az alap 256K memóriára bővítés nélkül sajnos nem sokra volt használható, a grafikus felhasználati terület, a Workbench betöltése után nem túl sok szabad térhagy maradt. Megemlíteném, hogy az Amigák memóriakezelése némiképp sajátos. Van egyrészt az ún. Chip memória, amelyet a gépben lévő összes koprocesszor (lásd később) meg tud címezni, másrészt pedig a Fast memória, amelyet csak a CPU tud felhasználni. Ez utóbbi előnye, mint ahogy a neve is utal rá, a programok futása

szempontjából gyorsabb. Az Amiga 1000 összesen 512K méretben tud Chip RAM-ot kezelni.

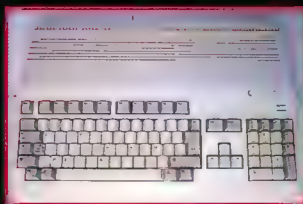
Az Amiga 3 koprocesszort tartalmaz, név szerint: Denise (videó), Agnus (memóriakezelés, Blitter, Copper), Paula (hang- és lemezkezelés). Nézzük, mit tudnak a lányok. A grafika rendkívül sokrétű. Felbontások tekintetében az alap a 320*256 (2, 4, 8, 16 vagy 32 színnel) vagy 640*256 (2, 4, 8 vagy 16 színnel). A színek 4096 színd palettáról választhatók. Lehetőség van a függőleges felbontás megduplázására interlace üzemmóddal, ekkor azonban a kép kissé remeg, különleges monitor használatával nélkülözhetetlen munkára nem alkalmas (a megadott függőleges felbontás PAL módra érvényes, NTSC esetén csak 200 pixel).

Az Amiga rendelkezik egy speciális grafikus üzemmóddal (HAM, azaz Hold And Modify), ahol a 320*256 pixeles üzemmódban az összes, 4096 szín megjelenítható bizonyos megkötések mellett. Ennek nagyarázatára most nem térünk ki, a lényeg, hogy gyakorlatilag átláthatóan kívül mára nem használható - arra azonban nagyon remek. Továbbá a rendszer 8 db hardver sprite megjelenítésére is képes, jelentőségük marginális, hisz csak 16 pixel szélességű, viszont bármilyen magasak lehetnek. A fent említett grafikai alapok már önmagában is többet nyújthat akkoriban, mint bármely más számítógép, a finomságok azonban még csak most jönnek. Az Agnus mindamellett, hogy a memória kezelését és a DMA-rt is feladta, tartalmaz két "gyermeket". Ezek közül egyik a Blitter, amely a grafikai műveletek szempontjából nagyon fontos. Feladata a gyors memóriátárlat-másolások elvégzése, segítségével gyors animációk készíthetők a CPU terhelése nélkül.

A másik, a Copper tulajdonképpen "nagyon" RISC CPU, lévén összesen 3 utasítást ismer, ám azokat nagyon gyorsan hajtja végre. Az amigás programok gyakorlatilag ennek segítségével, kis programokkal (copperlisták) állítják be a képernyőt. Ennek a processzornak a segítségével lehet beállítani, hogy a kép hol kezdődjön, hol végződjön, "ő" ugyanis azt tudja remélni, hogy vár egy megadott képpozíciót, annak elérésekor pedig a rendszer vezérlőregiszterébe valamilyen értéket tud írni. Mit is jelent ez? Például megadott képpozíciódtól kezdve meg lehet változtatni a képernyő üzemmodját (pl. felbontás), le lehet cserélni a palettaszíneket, le lehet cserélni a sprite-okat stb. Tehát egyszerűbben megfogalmazva: lehetőség van egy képen akár több különböző felbontású, színminőségű üzemmód között váltásra, adott üzemmódban a lehetséges színek többszöröse alkalmazni stb., a lehetőségek orsákait, Denise, amely a kép megjelenítéséért felel, további finomságokat is tud, így többek között például a képernyő-memória a már említett Chip RAM területén bárhol lehet, a megjelenítésre kerülő kép a monitoron bárhol kezdődhet és végződhet (ln. overscan üzemmód), a képméret hardveres elmozdítását is tudja memóriaterület mozgatása nélkül, hogy csak a legérdekesebbeket említssem. Jól látható, a videó alrendszer erősen vissza-



közön, hogy a tervezők eredetileg videójátékokat terveztek. Az Amiga másik nagy dobása a hang volt. A Paula nevű chip négy 8 bites digitális hangcsatornát képez, ezek 9 oktáv terjedelemben képesek a hang élműltetésére. A Paula lehetőséget ad a frekvencia és az amplitúdó modulációjára is. A négy hangcsatorna két kimenetel van a gépből kivetve, így a rendszer (ájszerrel) hangzást ér. A hangképlet gyakorlatilag a programok színté száz százaléka digitális hangminták alapján végzi, ezért érik el tökéletes hangzást. Az Amiga hangjához hasonlózt az számítógép addig még nem produkált, és a megjelenéséi előtt néhány évig nem is akadt méltó vetélytársa. Az Amiga továbbá jellemzően csak felsorolás-szerűen: különálló professzionális billentyűzet, egér, beépített 3,5"-os, 880K kapacitású floppy, RGB, RF és composite video kimenet, külső floppy csatlakozó, azonrics kompatibilis párhuzamos port, RS232c, 2 joystick csatlakozó, és memóriabővítő port. És nem utolsá sorban, a szoftver: gyors, preemptív multitask-os grafikus operációs rendszer! Az AmigaOS és a Workbench talán az egyik olyan dolog, ami a leginkább megfogja az embert, ha nem csak jétekrá használja a gépet. Mind a mai napig vannak olyan szolgáltatással, amelyeket nagy örömmel dövözlőnlnek bármely OS-ben. Nem válikozom a bemutatására - nem csak egy cikk, hanem egy kisebb könyv is kevés lenne rá. De engedtessek meg egy személyes vallomást: az egyik legjobb rendszer, amelyet valaha is használtam.



500. Némileg fejlesztek a grafikon, az operációs rendszer sokkal stabilabbá vált, a Kivárást ROM-ba került, kialakultak az Amiga belső szabványok. A 2000- végre olyan lett, mint amit a fejlesztők az elején szeretek volna építeni, azaz modulárisan bővíthető, az 500-as pedig olyan, amilyenre a 8 bites gépek tulajdonosa vártak, azaz elérhető árú, nagy tudású, vonzó gép. Időközben nagyon sok külső gyártó által készített periféria is bővítse le elérhetővé vált. Az Amiga 2000-et felfedezték a videostúdiók és egyre komolyabb munkahelyek, az 500-as pedig hihetetlen sebességgel hódította meg Európát. Elkezdődött az Amiga fénykora, elsősorban az Amiga 500-nak köszönhetően: *játsk- és programhe- cvek.*

Rövid történelmi áttekintés. Sajnálatos módon azonban egészen 1990-ig különösebb fejlődés nem történt, leszámítva egy új, némileg, de nem sokkal többet nyújtó grafikai alrendszer (ECS), és lassan megjelent az operációs rendszer következő verziója, ezzel együtt pedig az immár teljesen 32 bites Amiga 3000, amely talán az egyik legjobb Amiga.

Azért 1991-ben gyenge próbálkozásként az Amiga 500Plus-t adták ki a 2-es rendszerrel. Ez nem lett sikeres, mivel sok játékkal inkompatibilis volt. Megjelent a CDTV, amelyik egy Amiga 500 és egy CD olvasó párosításából születte, és az a kevés szoftver miatt szintén sikertelen volt. A gyártási költségek csökkentése érdekében piacra dobták az Amiga 600-at, de a tömeg ez után sem kapkodott, mely ugyan már tartalmazott beépített hardisk-vezérlőt és PCMCIA kártya-olvasót, de teljesítményben még mindig az 500-as szintjét hozta. Mindeközben a PC-k egyre csak erősödtek. Fejlesztés természetesen folyt, de nem úgy, ahogy a fejlesztők akarták, hanem ahogy a pénzügyesek próbáltak minél kevesebb befektetésből minél nagyobb hasznot húzni. Ennek eredménye lett a fúto sokalló erősebb fejlesztések helyett 1992-ben az Amiga 4000 és Amiga 1200 teljesítő 3,3-as verziójú OS-sel, immáron 256 színt támogató AGA grafikkával (melyel nagyobb felbontások és 262144 színpaletta is elérhető volt), [vonal nagyban teljesítménnyel, így pl. az otthoni felhasználásra ezúttal 1200-as már 14 MHz-es 680EC20-as processzorral és 1 MB RAM-mal indult először].

Átmenetileg úgy tűnt, hogy újra megvan a Szent Grál, és az 1200-as ismét olyan gép, amelyet tömegek fogtak vásárolni. És egyébként tényleg, hamar sikeressé vált. 1993-ban a konzolpiacot megelőzve kiadták a CD32-t, amely egy 1200-as és egy CD olvasó párosítása, némi grafikai pluszsal. A CD32 is nagyon jó gépként számított, sőt, némi kiemelésűvel teljes számítógéppé vált alaphatárral, akárcsak előde, a CDTV.

Csakhogy... A Commodore vezetése által 1989-ben elkezdett, „profitorítási bármí-áron, de nem költésk semmí-á” stílusú magatartás 1993-ra a megérlelése keserű gyümölcsöt. A folyamatos költségcsökkentéseknél hálá-e egyébbek között az a céget, köztük számos fej-lesztő. Az elmaradt, lelassult fejlesztésnek „köszönhet-és” az Amiga nem tudta tartani a lépést a 90-es évek elején hirtelen beindult PC fejlesztéssel, a megjelenő új, olcsó hardverekkel (pl. a CD-ROM tömeges elterje-dése PC-nél) és programokkal (hogy mást ne is emlí-essék: 1992: Wolfenstein, 1994: Doom). A CD32 színt komoly riválissal találta magát szembe a konzol pia-con, és alulmaradt. Hírlá adták el rövid idő múlás 100 ezer Amiga 1200-ast, ez már nem hízta ki a céget a baj-ból. A cég pusztulását természetesen nem csak az Ami-ga okozta, számos „remek” megmozdulást követett el, amivel sikerült lemorzsolni a hajdan piacvezető vállalat-t. A Commodore komoly veszteséget hozott el fel-mia 1994. április 29-án bejelentett a csődtől.

A romokat megvásárolta az Easom, de csak a név miatt, az Amiga nem kellett neki. Külön cégbe szervezték az Amiga Technologies néven. Azután 1986-ban az Easom is csődbe jutott, a Commodore név tovább vándorolt más cégekhez, mára a Tulip tulajdonába került, de gyakorlatilag nem használják semmiere. Ez azonban másik történet.

Amiga mára mint ahogy a cikk elején mondtam, az Amiga még ma is létezik, habár már nem az, mint régebben volt. Felhasználói táborra mára jelentősen lecsökkent, a körülötte folyó marakodás nem tett jót neki az elmúlt 10 év alatt, az Amiga Inc. sem túl produktív. Lassan (talán) elérhetővé válik az új hardware, az AmigaOne (PowerPC) alapú, bővíthető, gyors, de túl drága, hamarosan piacra kerül az AmigaOS4, de más irányú próbálkozások, mint az Amikthon vagy MorphOS is vannak. Teljes leírások az Amiga legnagyobb kínosát, az AmigaOS-t próbálják újraéledni (AROS project). Ezek már mind-mind eme cikk keretén túlmutató témák, akit érdekel, a megadott linkeken megtalál mindenképp információkat.

...aci szinten teljesen jelentékte-
rajongója akad, és sokunk lel-
bi a tűz, amelyet annak idején
k kimaradt, kimarad az életé-
ényebbnek érezheti magát.

Brazil • brazil@ipma.hu

ÜL: a cikk átolvasása után be kell ismernem, a mű igencsak felületesre sikeredett, sajnos ezt sajtttem előre, ám terjedelmi okok miatt ennyi fér itt el. Ezt el- lenőlyözőandó igyekeztem olyan hivatkozásokat megadni, amelyek alapján az érdeklődők minden in- formációt megtalálhatnak az interneten.

www.amiga.com • www.eyetech.co.uk

Amiga Emulator: www.winuae.net • www.amigaforever.com • www.classicamiga.com
www.amiga.org • www.amiga.hu
amiga.emugaming.com • www.back2roots.org
www.aros.org • www.worldofclassics.co.uk
h.webring.com/hub?ring=amiga

Is mi történik a piacora körüli után? Az Amiga 1000, értékelnek mindenki által elmaradva mellett igazságszerűen piaci bukás lett. Ennek okai a gép magas árán (1500 USD), a kiegészítők szintén magas árán (a 20 MB winchester 1000 USD!!!) és a Commodore teljes egészében eltaglalt marketing-munkájában keresendő, leginkább az utóbbiban. Az emberek nem tudták hova sorolni az Amigát, hirtelen számukra földalatti új-lehetőségként rendelkezett, amelyek meglehetősen megelőzték korukat. A legtöbbben tulajdonságai alapján játékgépnek gondolták, annak viszont drága volt. A Commodore pedig nem hívta fel rá elegendő a figyelmet az embereknek, hogy itt bizony lényegesen sokkal többről van szó. Véleményem szerint ezzel a kezdett, saját magának okozott kárral a Commodore azonban elkezdte megcsinálni az Amiga sávját. Az Atari ST jelentős piacokat nyert árval, az üzleti szektor pedig egyre inkább rámozdult az IBM PC-re és a Macintosh-ra, illetve az otthonokba is egyre több került ezekből. Az újabb és újabb anyagi veszteségeket pedig a legmegdöbbentőbb módon ismét csak a marketingköltségek lefaragásával próbálták enyhíteni.

Nehéz idők, régi bölcsesség. A sikertelen piacra lépés nem tölthette el a céget nagy megelégedéssel. Így hamarosan dolgozni kezdtek az új modelleken, pontosabban modelleken. A Commodore-nál ráadásból, hogy a Tramiel-féle „We sell to masses, not the classes” mégsem hülyeség, így a high-end verzió mellett készült az olthónak ma szánt olcsó változat. Közben pedig a céget még mindig eltartható a jó öreg C64.

A hatalomátvétel. Az új sorozat 1987-ben lépett a rivaldafénybe, megjelent az Amiga 2000 és az Amiga.

PC-s mozizás

DIGITAL

ds

SOUND

Nem ritka, hogy amikor a házimozizási téma kapcsán a PC szőba kerül, mint lehetséges és sokaknak kézenfekvő alap, a „hozzásértők” csak húzzák a szájukat, mondván nem elég nagy a képméret, a különálló erősítő-hangfalrendszer kombinációkhoz képest sokkal gyengébb hangminőségre képes, a gép ventilátorai az egész film alatt a füledbe zúgnak sötétből. Tény, hogy aki megengedhet magának egy komolyabb házimozizási rendszert, annak nem érdemes a PC-s kiegészítők között keresgélne – de az is igaz, hogy akinek nagyon kevés hely áll rendelkezésre, pl. a hangfalak és a TV elhelyezésére, vagy pusztán nem akar több sztereó kábel a hobbira, annak számítógépalapú rendszerrel is nagyszerű szórakozásban lehet része, feltéve, ha figyelmesen válogatja össze a hozzávalókat. A mellékletünkön ezentúl minden hónapban megtalálható film aporóján úgy gondoltuk, nem ártana áttekinteni a szórakoztatás eme roppant gyorsan fejlődő ágazatát, elsősorban PC-s szemszögből, lévén az újás célközönségének nagy hányada valószínűleg nem engedhet meg magának, pl. egy THX-Ultra minősítéssel ellátott többcsatornás erősítőt. Ez azonban nem akkora gond, lévén már kedvező számtalópunkthoz is kapható jó minőségű, Dolby Digital dekódolásra képes hangkártyák, kelően nagy teljesítményű és jó



hangú többcsatornás hangfalszettek és ultracsendes hűtések – elviekben tehát semmi akadály a egy PC-alapú házimozizási összeállításnak. Vegyük tehát szép sorban a lehetőségeket!

Gigahertz-mánia. A gépben helyet kapó processzor teljesítménye és a hűtés zajszintje közötti összefüggést gondolom, nem kell ecsetelni. Egy biztos, a CPU-k rohamos gyorsulásának és a komoly áreséseknek köszönhetően manapság nem nagyon kapni újonnan 2 GHz vagy 2000+ alatti procit, amelyek tényleg kiváló ár/teljesít-

mény mutatóval rendelkeznek (főleg az Athlon XP-k). A nagyobb sebesség viszont együtt jár a magasabb hőtermeléssel is, pedig mozis célokra nem feltétlenül kell két gigahertzes processzor, bőven meglezi egy kisebb Duron vagy Celeron is, amelyek egy jó minőségű bórddal akár passzív hűtéssel is vígan élhetnek. Ezért talán érdemesebb kisebb teljesítményű processzort választani, és a maradék pénzt egy jó minőségű Zalman hűtőre és szupercsendes tápegységre költeni. Házimozizási célokra tökéletesen megfelelne a VIA nagy becsben tartott Eden platformja is, amellyel igazából csak egy baj van – hazánkban igencsak nehéz hozzájutni. Ezeket az integrált rendszereket a tajvani cég pontosan ilyen és ehhez hasonló feladatok ellátására tervezte, és bár játékos szemszögből nézve sebességük az 1 GHz-es órajel ellenére is bőven hogy kívánnivalót maga után, a csónak tökéletesen megfelelnek, alig fűtenek jobban, mint egy zsebtelap, és végül, de nem utolsósorban olcsók. Ha új gépet rakunk össze kifejezetten erre a célra, akkor



lehetőleg olyan számítógéphez keressünk, amelyen nem foglalja el a fél szobát, és nem nyom 15 kiló plusz árat.

DVD filmek nézéséről lévén szó, a teljes élvezet-hez elegendően kell egy jó monitor, esetleg egy S-Video bemenettel ellátott nagyképernyős TV. Ha általában egyedül, esetleg kettesben nézünk filmet, akkor ideig-óráig meglévő 17 colos monitorunk is elegendő lehet, új cucc vásárlása esetén azonban CRT-ben nem érdemes 19 colosnál alább adni, lévén ez az a méret, amelyik már elfogadható úgy is, hogy nem görnyedünk a monitor előtt. Ha helytakaróssági és szemkímélő okokból TFT-t szeretnénk venni, akkor alaposan tájékozódjunk a kiemelt áldozatról vásárlás előtt. Bár a TFT-k első pillantásra kontrasztosabb képet adnak, mint képcsöves társaik, a sötét árnyalatokkal és a feketével csak a legjobbak képesek megfelelni szinten megvárakozni (először csak béménin napjaink igencsak népszerű műszaki áruházai-
ba, és eltölteni néhány percet az egymás mellé felsorakoztatott, "olcsó" LCD-TV-k előtt. Az egy dolog, hogy kicsik, de a képük, hm, hogy némi kívánnivalót maga után...). Ha TV-kimenetes videokártyával rendelkezünk, akkor viszonylag újabb és nem feltétlenül a legalacsonyabb kategóriás cucc birtoklása esetén akár TV-n is élvezhetjük a műsort. Sajnos sok kártya S-Video kimenete épp-hogy csak elfogadható minőségű képet szolgáltat, ezért csodát nem várjatok (bár az is igaz, mint ahogy Yvori is megjegyezte a tesz kapcsán, az S3 Deltachrome legalább ezzel a képességgel kiűnik az átlagból – a másik nagy ász ebből a szempontból a Matrox). További gondot okozhat, ha a TV és a forrású szolgáló számítógép nem egy szobában van, mert akkor a hosszú S-Video kábel újrateljesítmény-csökkenést hatással lehet, a jó minőségű kábelekből pedig úgy 8-8 méter nem kevés pénzbe kerül. Az újabb, főleg LG és Samsung televíziók némelyikén már VGA aljzat is helyet kapott, ami a legjobb minőséget biztosítja, hátránya, hogy VGA-kábelt ritkán látni 3 méter hosszban...

Következzen a dolog hangtechnikai része, ami az elmúlt tíz évben rengeteget fejlődött, köszönhetően a DVD-ben rejlő potenciálnak és a modern digitális chipcsodáknak. A DVD-filmek 99 százaléka Dolby Digital 5.1-ben szólal meg, azonban egyre elterjedtebb a DTS hangvált, amely kisebb hatékonyasági tömörítés mellett jobb hangzást biztosít. A Dolby Digital -EX és a DTS-ES elterjedése óta megjelentek a 6.1-es, sőt a 7.1-es hangfelvételek is, így már teljesen körbepályáztathatjuk magunkat hangfalakkal, csak győzzük őket elhelyezni a szobában úgy, hogy a lakás ne váljon járhatatlanná a kábelrengeteg miatt. A DVD hangváltjának megszólaltatására több lehetőségünk is van. Használhatunk olyan hangkártyát, mely képes a tömörített digitális jeletformátum dekódolására, és azt 3 analóg sztereo kimeneten kiküldi az analóg bemenetekkel rendelkező hangrendszernek. Nálunk nagyon beváltak a Philips Sonic Edge / Dynamic Edge és a Creative Audigy / Audigy 2

kártyák, bár ez utóbbiak időnként azért küszködnek némi meghajtó-problémával, amit a Philips-ekről szerencsére nem igazán lehet elmondani. Az analóg 5.1-es összeköttetéshez három sztereo RCA kábel szükséges a megfelelő hosszban – a hangkártya drivere dekódolja a digitális jelet, majd a három analóg kimeneten keresztül kiküldi az erre felkészített erősítőnek, mely szétosztja azt a szatellit és a mélynyomó között. A Genius SW-5.1 Surround Home Theater hangfalazott meglopónak négy hangminőséget nyújt bruttó 38 ezer forint környékén. A hangfalak mindegyike fadobozos, így elkerüljük a PC-s hangrendszerek esetében lassan megszokottá váló "műanyagos" hangzást. A kollégák közül többen is régóta használnak ilyet, legnagyobb meglepetésükre (Péter, Nagy Zoli). Ha a hangkártya digitális kimenetét szeretnénk használni a hang dekódoláson túl, továbbításra az azt dekódolni képes erősítőbe vagy külső hangprocesszorba, akkor nincs más dolgom, mint optikail kábelen keresztül összekötni az előbb említett eszközöket (már amelyekkel ténylegesen rendelkezünk), és a dekódor egységen beállítani a hallgatni kívánt hangformátumot (persze DTS-t hiába is fogunk beállítani, ha a film csak DD 5.1 sávot tartalmaz). A dekódor nélküli hangfalazatok koránzatlan királya a Klipsch őstfogata, a Promedia 5.1, mely alig több mint százötvenezer forintos magyar forintért kiemelkedő minőségű házimozi hangzással ajándékozza meg beldog tulajdonosát, ami már nem sorolható a PC-s moziás kategóriájába. Ha meg akarod spórolni magadnak a kábelek okozta kellemetlenséget, akkor ajánlom figyelmébe a Creative inspire 5.1 Digital 5500-át, melynek külső (egyébként igen cínos) dekódoregysége DD 5.1 és DPL II hangzást képes előállítani, a DTS hangzással sajnos nem bírkózik meg. Mivel a hardver megfelelő szoftver nélkül mit sem ér, és a Windows XP sem rendelkezik beépített MPEG2 dekóderrel, mindenképpen szükséges egy jobb DVD-lejátszó program felleltetésére, lehetőleg minél újabb verzióban, hogy maradtaknál ki tudjuk aknázni a birtokunkban lévő eszköz lehetőségeit.

Lejátszó szoftverek

Mivel a Windows frissiben felleltetés kerek-pérec elutasítja a DVD-Videó lemezek lejátszását, mindenképpen szükség lesz valamilyen, kimondottan erre a célra készült szoftver felleltetésére is. Szerencsére a választék igen széles, ráadásul az általában csak szerény vagy semmilyen anyagi terhet nem jelent, hiszen a kereskedelmi szoftverek közül a legnépszerűbbek is gyakran kerülnek DVD meghajtók, VGA vezérlők, esetleg hangkártyák "ajándék" szoftvercsomagjába.

PowerDVD

www.gocycberlink.com

A leginkább elterjedt lejátszó programok egyike a PowerDVD, amelyik immár az 5-ös verzióján tart. Funkciói között a DolbyDigital hangsvók de-
kódolásának képessége mellett a DTS hangok keze-
lése, valamint a Dolby Virtual Speaker technol-
gia is megtalálható. Ez utóbbi kéthangszórós
rendszeren is térbeli hanghatásokat képes kelte-
ni.



Képmínőséget javító szűrőkkel is a DVD szabványból kizhozható maximális képmínőséget lehet megközelíteni, no persze ezek használata már igényel némi teljesítményt a konfigurációtól. Az pedig már túlmutat az átlagos asztali lejátszókunk, hogy képesek dekódolni a DVD-Audio szabvány 24 bit / 96 MHz LPCM hanganyagát is. Az 5-ös verzió ezen felül a videólejátszásban is hozott újdonságokat, hiszen támogatja a DivX tömörítésű mozgóképek dekódolását is.

WinDVD

www.intervideo.com

Nem meglepő módon a PowerDVD nagy versenytársa, a WinDVD is az 5-ös verziószámot lapodja legújabb lejátszóval, és képessége is igen hasonló. A különféle hangsvók dekódolás és virtuális térhangzás támogatása ezúttal is kiegészül a DVD-Audio hanglemezek és a DivX videók lejátszási képességeivel.

A képmínőséget-javító funkciók között is megtalálhatók az MPEG2 tömörítés hibákat kielimlítő és kétféleképes formátumot progresszívan lejátszhatóvá tevő szűrők, de nagyon komoly képességeket villant fel a képfarmátumok + 4:3-ról 16:9-re és vissza - váltása tekintetében is.



Amiben talán több, mint vetélytársa, az a saját lejátszási listák és filmadatbázis lekérdezésének-készítésének lehetősége.

Természetesen, mint igen gyakran a hasonló esetekben, a hardvereszközökhöz mellékelt vezérlők nem minden esetben kínálnák mindezeket a szolgáltatásokat, az alapvető lejátszási funkciók és a DVD-Video szabványba foglalt hangrendszerek kezelése része az alap, SE vagy egyéb jelzőkkel illetett vezérlőknek is.

Lejátszó szoftverek ingyen

Azoknak sem kell azonban „illegálitásban vonulni”, akik hol többé, hol kevésbé olcsó OEM verzióban szerzik be a hardverelemeket, és nem szívesen adnának ki pénzt a lejátszó programokért. A választék meglehetősen széles, hiszen népszerű téma lévén jó néhány programozó ragadott billentyűzetet, hogy igazán a szájja íze szerint való lejátszót készítsen, amit aztán örömmel és ingyen oszt meg másokkal. Vagy mint azt első példánk is mutatja, hosszabb távú üzleti érdekből céges fejlesztésben is készülnek ingyenes lejátszók.

InterActual Player

player.interactual.com

Ez az ingyenes lejátszó több DVD-Video kiadványon megtalálható, leginkább azokon, melyeket DVD-ROM extra tartalommal is kiváncsabbá tettek szerkesztők, hiszen az alapfunkciókat mindegyik szoftver leginkább abban jelenti, hogy egy webfelülethez hasonlóan hipertextes rendszerben elhelyezett kiegészítő információkat, telepíthető háttérképeket, vagy akár java játékokat is elérhetővé tesz.

Egyetlen „picit” szépséghibája, hogy telepítések a lejátszott lemezekre vonatkozó információk internetes továbbításának lehetősége alapértelmezés szerint be van kapcsolva. Amennyiben pedig a csak több lépcsőben elérhető pipát a felhasználó el nem tünteti, akkor máris mennek az adatok egy szép nagy (és ki tudja kihez eljutó) adatbázisba, amely rögzíti, hogy mit és milyen gyakran néz.

MV2Player

mv2.cweb.org/index.php?lang=eng

A cseh fejlesztésű, ingyenes program nem csak kinézetében hasonlít a kereskedelmi lejátszó szoftverekre, bár kétségtelen, hogy DTS hang és DVD-Audio lejátszás, valamint a hangokkal végkezelhető és (többek között a Dolby Laboratories-nak fizetendő) licenccijhoz kötött hang-trükkök tekintetében elmarad azokról.

Cserében viszont a DivX-lejátszás és a saját lejátszási listák olyan érdekességeket kínálnak a katalógusok készítésén túl, mint a tetszőleges időközle webes fényképragány készítése, vagy az

egyébként szinkronnal vagy felirattal nem rendelkező lemezek lejátszásakor ezek külső (HDD) forrásból a filmhez csatlakoztatása.

Ráadásul nem csak korongokra nyomott vagy írt videót nézhetünk a segítségével, a TV kártyák közvetlen kezelésének köszönhetően mehet benne az aktuális valóságshow összefoglalója is. Végül következzen a Philips újdonsága, egy külső hangkártya, mely mellékesen remekül megfelel akár egy házimozsi-PC hangkeltőjének is.



Philips Aurilium

A házimozsi-berendezések kedvelt alternatívája a számítógép, amely – bizonyos megszorításokkal persze – hasonló élményt tud nyújtani, mint mondjuk az alapszintű házimozsi cuccok. Ehhez azükség van megfelelő tévékimenettel ellátott videokártyára, valamint egy jó hangkártyára.

A hang mindig kritikus pontja a számítógépnek, hiszen bármilyen apró hiba, ha az a képernyőn jelentkezik, alig vehető észre, míg hangban azonnal szembetűnik, illetve fülbeüt, hiszen recsen, sziszeg, zörög, dörömböl, vagy más módon hívja fel magára a figyelmet. Nagyon fontos tehát, hogy a feladatnak megfelelő hangeszközt válasszunk.

A Philips Aurilium külső hangdoboz, amely USB-n keresztül kapcsolódik a számítógéphez. Ennek egyből több előnye is van. Az első és legfontosabb az, hogy a számítógép szétválasztása nélkül lehet telepíteni, ennek megfelelően noteszgéphez is kiválóan használható. Az USB csatlakozásnak köszönhetően nincs szükség külön tápegységre, a működéshez szükséges áramot is a számítógépről kapja. Ezért külön kapcsológombja sincsen.

Az USB bemeneten kívül van egy vonalbemenete is, amelyet rögzítésre is lehet használni, valamint egy optikai és egy coax digitális kimenete, ezek segítségével külső házimozsi dekódere lehet vezetni a hangot. Erre persze nincs szükség, hiszen az Aurilium



magá is el tudja azt intézni, hogy aztán a három pár kimenetén aktív hangszórókhöz továbbítsa a hangot. A Dolby Digital dekódoláson kívül támogatja az DSDD, az EAX és az ASD hangrendszereket, amelyekkel a játékok is teljes térhatással szólalnak meg. Az sem gond, ha nincs hat hangszóró rákövet, az Aurilium automatikusan érzékeli, hogy mely kimenetekre van hangszóró dugva, és ennek megfelelően optimalizálja a hangzást a meglévő hangszórókra. Ez vonatkozik az előlapon lévő felhajtható aljzatra is: ha azt vesszük használatba, akkor lekapcsolja a külső hangszórókat, és a hangképet is ennek megfelelően alakítja át.

A kezelése könnyebb, mint a beépített hangkártyáé, mivel van saját hangrögzítéskészítője és üzemmódkapcsoló. Ugyanezek megtalálhatók a PC-s vezérlőpanelen is, sőt, a paraméterek módosítása egyből nyomom követhető rajta.

Az Aurilium effektek a Qsound Labs fejlesztette ki. A Qalzzle és a QRumble elősorban az MP3 formátumú zenék felturbózásához való, párhuzamra valószínűleg jó hasznukat is lehet venni, „egyszerű” zenehallgatáshoz azonban nem igazán van rájuk szükség. Ugyanez mondható el a visszahangszórásról is, amelyek a különböző helységek akusztikáját szimulálják.

A hangfeldolgozó processzor 24 bites, 96 kHz-es hangmin-tákkal dolgozik, ennek köszönhető, hogy a hangminőség a különböző effektsók alkalmazása után is kiváló marad. Ennek ellenére csak 48 kHz-en illetve 16 biten lehet vele digitálizálni, illetve Lejátszani, összes-ségében azonban eléri a 104 dB-es jel-zaj viszonyt is.

A Philips Aurilium 30000 Ft-os árával nem a legolcsóbb, de nem is a legdrágább megoldás a számítógép házimozsitalására. Már csak egy megfelelő aktív hangszóró hiányzik mellőle, hogy a játékokat és a filmeket egyaránt jó minőségben lehessen élvezni. Külsőjevel jól illik egy modern szoba berendezéséhez, el lehet helyezni függőlegesen és vízszintesen egyaránt.

Nagy Zoltán



Keleten a helyzet változatlan



Mi volt, és mi lesz?

Azt hiszem, idősező a címben szereplő témáról beszélni, hisz most, hogy beléptünk az Unióba, talán javul valamit a helyzet, bár lehet, hogy a közeljövőben semmit sem fogunk észrevenni a „nyugatról fújó szelek” jótékony hatásából.

Ez nem is meglepő, hisz nem változhat meg minden egyik pillanatról a másikra, én mégis kíváncsian várom a „következményeket” ezen a téren, mert bizony ráférne az itthoni piacra a nyugati hatás (ezzel nem azt akarom mondani, hogy jöjjenek a külföldi cégek, hanem a színvonalról, kínálatról beszélek).

Aki nem értené, hogy mi gondom van a jelenlegi (múltbeli) helyzettel, annak felvilágosításként írok néhány történetet, olyanokat, amelyeket magam tapasztaltam, hisz én is sokszor kétkedve fogadom az olyan sztorikat, amelyek a barátom haverjának az ismerősével estek meg. Ezek egy része fővárosunkban történt meg, egy-kettő pedig vidéken. Neveket, cégeket, várost nem írok, a cikknek nem célja senki lejáratása, csak szeretném elérni, hogy kicsit gondolkozzunk el azon, hogy mennyire is vagyunk a Nyugattól keletre (természetesen ezen most nem azt kell érteni, hogy mondjuk Németországban tökéletes a helyzet, de messze jobb, mint itthon).

Pár éve élek Budapesten (egyetem miatt), és azóta sokszor volt szerencsém a számítástechnikai cégek legmélyebb bugyrait is bejárni, kiskerest és egy-két nagykeret is beleértve. Ez idő alatt ért rossz és jó élmény is, sajnos az utóbbiból kevesebb volt.

Mikor elkezdtem újságírással foglalkozni, szükségem volt az upgrade-re a tesztek miatt, és mint szakbarbár, magam szerettem volna össze- rakni a számítógépet, ami érthető is, ha job-

ban megnézzük az előre összeállított konfigurációk színvonalát. Ez azóta megismételtém párszor, így nyugodtam kijelenthetem, hogy a boltok többségének az árlistája pontatlan, sokszor egyenesen félrevezető. Aki hasonló dologba kezd, mint akkor én, az elkezd gyűjteni az információkat, hogy hol mit érdemes megvenni, hol a legolcsóbb stb. Az alkatrészeket kb. öt cég listájáról szedtem össze interneten, és naívan nekikultam remélve, hogy estére már az új konfigurációra installálom az XP-t. Persze az egészből nem lett semmi, jó, ha a felét meg tudtam venni a kinézeteknek, és nem is biztos, hogy a feltüntetett áron. Ekkor megfogadtam, hogy mostantól inkább megkérdezem telefonon a pillanatnyi helyzetet, és csak biztos esetben koptatom a lábam (akik a fővárosban laknak, azok bizonyára alátámasztják kijelentésemet, miszerint a tömegközlekedés ellenére - vagy annak is köszönhetően - bizony itt is vannak távolaságok). Sajnos még így is volt olyan eset, hogy telefonáltam, majd a kapott „igen, van több is!”, esetleg a „Féltérek Önnek!” válaszok után is az eladó csak bután nézett rám, mert az adott alkatrészből természetesen nem volt nekik raktáron, és a félírással totál darab valahogy elkallódott a hívás óta eltelt két óra alatt.

Máig nem értem, hogy miért olyan nehéz, ha nem is naponta, de 2-3 napon át frissíteni az online árlistákat, és a papíralapút is legalább hente- nte.

Alig két hónapja raktam össze egy P4-es konfigurációt az egyik barátomnak, és ez alkalommal is voltak vicces/szomorú (ki hogy fogja fel) pillanatok. Az első, hogy belépve egy igen dinamikus fejlődő cég egyik belvárosi boltjába, beálltam az egyik eladó elé, aki az elvárható udvariasággal szolgált ki (legalább ez pozitívum). Illetve szolgált volna ki, ám a keresett alaplappal nem volt raktáron, és a következő szállításmi időpontjáról sem tudott nyilatkozni. Ez még elnéhezhető lett volna, ám a következő három típusból sem volt nekik. Mergemben megkérdeztem, hogy akkor az adott platformhoz mit tud ajánlani pillanatnyilag, erre ő talán 3-4 modell sort írt. Megszámloltam, a pár napra frissített papír és online árlistájukról 27 szerepelt. No comment.

Nézzünk le egy kicsit vidékre. Megyeközpont a nyugati határ mellett, sürgősen kellett volna szilikonkapasztá, mert ki szerettem volna próbálni egy kölcsön kapott, akkor megjelent új alaplapot. A belvárosban lakom, hát lementem a legközelebbi boltba, ahol egy nagyon látványos deklarázzsal rendelkező hölgy fogadott, és udvariasan érdeklődött, mit szeretnék. Miután elulraltam kértem okát, homlokát ráncolva belebújt az árlistába, majd újból felnézvén nagyon kedve-

sen közölte, hogy az bizony nincs. Hát akkor irány máshová. Itt már két fiatalember fogadott, kissé megkésve, mert úgy öt percre került, míg realizálták, hogy vevő érkezett az üzletbe (ami mellesleg egy nagyobb vidéki cég tulajdona, sok másikkal egyetemben). Mikor közöltem, hogy mit is szeretnék, ők már a lista nézegetésé nélkül tudták a választ: olyan itt nincs, de egy aszakra van a Tibi bácsi műszerészboltja, oda szoktak ők is járni ilyen ügyben! Kicsit elgondolkodtam, hogy akkor most viccelnek, vagy hűl is vagyok. Végül tényleg Tibi bácsinál vettem meg a pasztát, 20 cm-es tubussal, elég lesz egész életemre, és a kiszolgálással sem volt gond. Volt olyan bolt, ahol AMD egyáltalán nem volt, és a GeForce 4 MX440 volt a top videokártya.

Persze volt pozitív eset is, mikor az egyik fővárosi online boltban vásároltam, és a rendelést követő nap bementem a 19"-os monitorért, amelyet ott helyben ki is próbálhattam. Eddig rendszerben is, de csak másnap tudták volna futatni elküldetni, és nekem még aznap este videokártyát kellett tesztelnem, ami a régi 60 Hz-es csodaműsínámon nem lett volna egy álom. A troll, villamoson és metrón való utazást pedig nem mertem kockáztatni a 18 kilós kijelzővel a kezemben (ezt azért megtettem hasonló súlyú Chieftex házammal). Gondotam végül az egyik alkalmazott oldotta meg, aki felajánlotta, hogy ha visszamegyek zárásra, akkor hazavisz autót, hisz csak két kerületre lakom tőle, és ez igazán nem nagy kerülő. Ezt azóta sem tudta senki felülmúlni.

Látható, hogy van azért kivétel is, de ez kevés. A hazai cégeknek muszáj lesz összekapniuk magukat, mert a konkurencia egyre nagyobb, és a határ megnyílásával egyre többen vásárolnak külföldön. A nyugati országágrészről (akár Budapestről is) bőven megéri autóval átugrani Ausztriába. Négy embernek a benzinpénz kijön 3-4 ezer forintnyire, s belegondolva abba, hogy kint az ÁFA csak 20%, és a kínálat is jóval nagyobb, nem sokan gondolkodnak, főleg, ha másnak is hoznak alkatrészeket. Elgondolkodtató, főleg annak, aki nem tud nagykerben vásárolni, bár ott is vannak furcsa dolgok, de azokról majd máskor, és a Szulint Expresszt is hagyjuk most.

Igazság szerint még jó pár oldalt meg tudnék tölteni, de Hunor már így is sokallani fogja, meg árt is a túl sok keseregés. Inkább reménykedek, hogy legközelebb már arról írhatunk, hogy a garanciával nincs gond, az árlisták pontosak, a kínálat nagy, és az eladók hozzáértő, udvarias emberek, akik ismerik a mondanást. Mindent a vevőért!

Adas

Grab rovat



Szándékos korlát 1. – RPC. A DVD lemezek olvasására képes eszközök legalapvetőbb korlátozása a regionális védelem. A DVD-Video filmek hivatalos piacát ugyanis földrajzi régiókra osztották: minden egyes hivatalos DVD-Video kiadvány valamelyik régióhoz kötődik (ezt egy kód jelzi a lemezen), és csak olyan készülékekben játszható le, amelynek regionális beállítása megegyezik ezzel. A kiadók így próbálják elejét venni annak, hogy egyes kontinenseken és országokban a helyi (az amerikalánál jellemzően jóval későbbi) mozipremiér előtt megtekinthessék az amerikai (1-es régiókkal kiadott) DVD-Video változatot, tehát teljes kontrollt szeretnének a filmek terjesztése felett. Szerencsére számos olyan megoldás van, amellyel ez a regionális korlátozás kiiktatható. Elvértve még kaphatók olyan asztali DVD-Video lejátszók, amelyek mindenféle régiójú lemezt elfogadnak – többnyire az olcsóbb, nem hivatalos kereskedelmi csatornákon keresztül elérhető készülékek ilyenek. A regionális védelem jelölése az RPC rövidítéssel történik. Megkülönböztetünk RPC-1 és RPC-2 státuszú meghajtókat. Az RPC-1 meghajtók gyakorlatilag nem tartalmaznak korlátozást: utalták is az ilyen DVD-ROM drive-okat és asztali lejátszókat a filmkiadók! Négy évvel ezelőtt még minden meghajtó RPC-1-es volt, ma már saj-

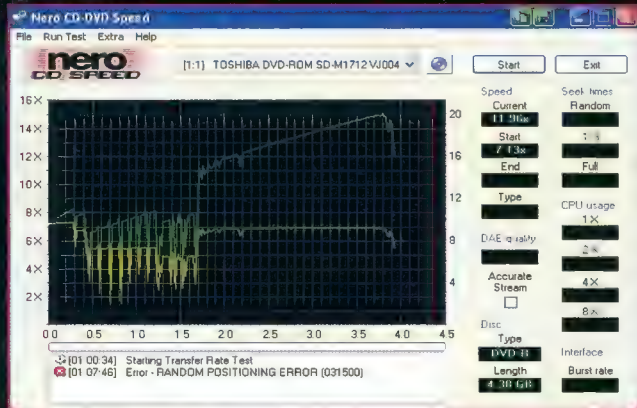
űdv mindenkinek! Ebben a hónapban a hackelt, azaz módosított firmware programmal megbuherált CD/DVD-olvasókról, DVD-írókról, illetve asztali DVD-Video lejátszókról ejtenék pár szót (elkapott Hunor bátyó DVD-s rovatának a szele: gondoltam, olvassatok valami érdemlegeset is a témában, hehe). Megdöbbenő: egy nem hivatalos felmérés szerint a PC-kben használatos DVD-írók és DVD-ROM olvasók 40%-át a felhasználók módosított firmware programmal használják, tehát a jelenség korántsem tekinthető kis réteget érintő sufnituning hóbortnak.

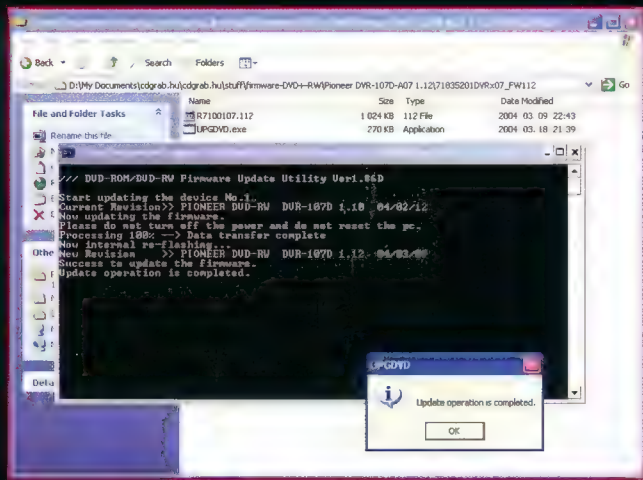
nos minden DVD-ROM meghajtónak és asztali lejátszónak kötelezően RPC-2 besorolású regionális védelemmel kell rendelkeznie, magyarul az asztali készülékek előre rögzített beállítással kell, hogy kikerüljenek a gyárból, a PC-s meghajtóknál pedig legfeljebb öt alkalommal lehetséges a regionális kódot megváltoztatni, utána a legutóljára beállított paraméter marad érvényben örökre. A védelem ma már kétirányú, nem csupán a lejátszó ellenőrzi a behelyezett lemez regionális kódját, hanem a lemezek öngyenes programozott anyaga is megtagadhatja a lejátszást – ezt hívják RCE védelemnek.

Szándékos korlát 2. – CSS riplock. A „riplock” elnevezés abszolút nem hivatalos, és ennek a korlátozásnak valójában nem is a ripelési folyamat (azaz a másolásvédelet lemezek elolvasásának) lassítása a célja. Köztudott, hogy a gyári DVD-Video lemezek legtöbbször sajátos titkosítási eljárással (CSS – Content Scrambling System) tartalmazza a film anyagát. A dekódolást a PC-k esetén a DVD-ROM drive és a szoftveres lejátszó együttesen, asztali készülékekben a belső program végzi el – a dekódolás nélkül a lemez tartalma nem megjeleníthető (a kép tele lenne nagy zöld kockákkal, a hang élvezhetetlen lenne).

A CSS dekódolás nem túl egyszerű, de nem is túl bonyolult (nem igényel nagy erőforrást a lejátszási környezet felől), viszont a bizonytalan fizikai dekódolás roppantul nem kedvez neki. Ugyanis bármennyire egyszerű a dekódolás elve, mégiscsak egy plusz feladatot jelent a lejátszási procedúra közben. A CSS védett lemezek olvasásakor tehát nem árt a stabil olvasás – erre szolgál a legtöbb meghajtóba gyárilag beépített lassítás, ami a CSS védett lemezek érzékelésekor visszaveszi a drive tempóját a lehető leglassabb (de a folyamatos DVD-Video lejátszást még nem veszélyeztető) sebességre. Ilyenkor a drive sokkal csendesebb, sokkal lassabban forgatja a lemezt (a 2x-esnél gyorsabb száguldasnak amúgy sincs sok értelme a DVD-Video adatátvitelre esetén), és így a CSS dekódolás is biztosabb: ezért van ilyen korlátozás majdnem minden DVD-ROM olvasóban. Persze ez a korlátozás fel sem tűnik, ha a min csak lejátszunk a filmeket (hát olyan is van, hehe), ellenben a kalózkodás és a ripelés ellen szolgál, de badarság: egy kis lassítással mire mannek? Szerintem igenis hasznos, ha éppen PC-n szeretnénk filmet nézni, ugyanis nem fog a 16x-os DVD-ROM olvasó üzemi körülményeket teremteni az únalmas zűgásával.

Szabadságok ki... a meghajtót! A hackelt firmware változatok közül azok a legnépszerűbbek, amelyek a gyárilag RPC-2 állapotú meghajtóból RPC-1 eszközt varázsolnak, azaz megszüntetik a drive regionális kötöttségét. A forgalomba kerülő PC-s meghajtók szinte mindegyikéhez elérhető ilyen nem hivatalos firmware frissítés. Ne gondoljuk azonban azt, hogy ezzel végképp megszabadultunk az RPC védelem minden gonoszától: mivel a PC-kben a szoftveres lejátszó programok végzik a dekódolás dandárját, ezért még a program hackeléséről is gondoskodni kell: ez a drive firmware-ének RCP beállításától független dolog, tehát a meghajtó RPC-1 állapota még nem elegendő önmagában. Szerencsére az ismert lejátszókhöz könnyedén beszerezhető olyan kis segédprogram, amellyel a lejátszó területi kötöttség-





gét tetszés szerint tudjuk megváltoztatni korlátlan alkalommal (nem kell feltétlenül újratelepítenünk a programot és/vagy az operációs rendszert a szoftver regionális számlálójának kiullásához).

A „riplock” megszüntetésével egyes meghajtókat valószínűleg kicserélhetünk – néhány meghajtóval akár 10x-es sebességgel is rippelhetünk majd gyári, CSS-szel védett lemezeket. De itt sem árt az óvatosság: én már jártam pörül úgy, hogy a riplock kikapcsolása után beolvasott filmen a (helytelen) CSS dekódolás maradáskait láttam szép zöld kockák képmében manifesztálódni. A „riplock” mentesített Toshiba SD-M1712 olvasóm talán ha egyszerű hibázott az idők során, de alkalmasint kellemetlen lehet, ha egy lemezritkaságot csak egy alkalomra kapunk kölcsön, gyorsan beolvaszuk, és amikor később megnéznénk, akkor vesző észre, hogy takaros zöld blokkok látszanak a szép női testek... akarom mondani a szavannán legelőssz vadállatok helyett. A sebességi korlátozás kikapcsolása sok meghajtó esetében az írott lemezek dekódolását is gyorsítja: itt is dráma javulást vélhetünk felfedezni, de a káros, rossz minőségű lemezeknél a végeredmény olykor rosszabb lehet, mint a patch hiányában. Nem akarok senkit elriasztani a módosított, turbó firmware-ek kihasználásával, de azért fel kell készülni arra is, hogy a korlátozások feloldása új, addig nem tapasztalt incompatibilitásokat hozhat felaznre.

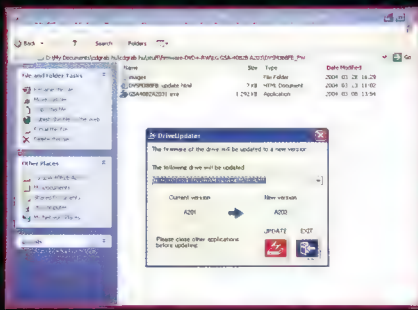
Írástuning. A módosított firmware nemcsak a DVD-ROM olvasók RPC beállításainak megváltoztatására alkalmas, hanem ma már a legtöbb DVD-íróhoz is elérhető nem hivatalos firmware. A

DVD-írók esetén a különböző lemezekhez használható maximális írási sebességeket módosítják a legtöbb hackelt firmware változatban: így az író által gyárilag csak 2x-esnek társított lemezeket meg tudjuk írni 4x-esen, vagy a 4x-es korongokat akár 8x-osan is. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy ez nem a legjobb út a tökéletes adatrögzítés felé. Általában nem véletlen, ha egy író csak alacsonyabb írási sebességet ajánl fel valamelyik lemezhez: ebbe önhatalmúlag beleszólni nem a legbiztonságosabb dolog, és nem szabad azon csodálkoznunk, ha egy 4x-es lemez 8x-osan megírva a végeredményül kapott korong rosszul olvasható, a rögzített adatokat csak ideig-örölg megörzöni képes sejeit lesz: megér az pár percet nekünk? Ugye nem? Mindenesetre érdemes kipróbálni egy-egy lemezt a kiválasztott írási sebességen, néhány hónapok múlva vegyük csak észre, hogy drága adataink látták kárát a módosított firmware változat oltárán feláldozott pár percrek, amit a gyorsabb írással nyertünk.

Érdeemes ide ellátogatni!

www.rpc1.org

www.cdgrab.hu/dvd/



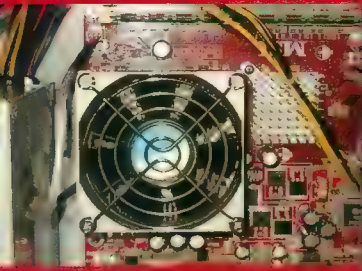
Asztali lejtájszók módosítása

A legtöbb asztali lejtájszóból nem gyártanak csak azért ottléit, hogy minden egyes régióba külön-külön tudjanak szállítani belőle, hanem általában ugyanaz a készülék kerül minden régióba: a különbség csupán szoftveres (vagy apró hardveres módosítás). Különböges szervizködökkel (amelyeket általában a távirányítón vagy a közvetlen kezelőfelületen, esetleg a menüben kell aktiválni) a legtöbb márkás asztali lejtájszóból a megváltoztatható, vagy kikapcsolható a regionális költöttség. Érdemes körülnézni a kereskedés és a DVD-s, filmes weboldalak fórumain, mert sokszor kaphatunk értékes segítséget a lejtájszók „átnyeléséhez” – fontos tudni, hogy a készülékek szervizkódjaival garanciavesztéssel járó galibát is okozhatunk, ezért ugyanazt tanácsosjuk, mint a DVD-ROM olvasók és írók esetén: csak óvatosan! Vannak szervizek, ahol egyes lejtájszók apró hardveres módosítással tesznek regionálisan függetlenül, illetve néhány lejtájszóhoz a neten is rendelhetünk olyan beépítendő-csatlódozó alkatrészeket, amelyekkel a kívánt hatás elérhető. Egyes gyártók a firmware frissítést CD lemezről oldják meg – ebben az esetben a módosított programot tartalmazó lemez kell a lejtájszóba helyszűnük és többnyire a menüből, vagy valamilyen furmányos gombkombinációval kell rávenni a készüléket az új állapotprogram betöltésére.

MI az a firmware?

Hábróbróbróbró... mondanék erre a kérdésre az én kedves munkatársammal. De most inkább megmagyarázom: mint minden bonyolult hardver, a CD/DVD-ROM meghajtó is alapvetően az eszközökbe rejtett kis olézásműködésre épül. A olézásműködés működésén a saját kis beépítő programja felelős: ez a program a BIOS, vagy más néven firmware („főrmver”). A firmware ugye már valószínűleg szoftvernek minősül, és mint ilyen, gyárilag garantáltan tele van hibákkal, tehát legbiztosabb egy CD/DVD-író vagy CD/DVD-ROM meghajtó megjelenése után nem sokkal már meg is jelenik az eszközökhöz való frissített, javított firmware töltöz. Ez az írók esetében az újabb írtató lemezek stabilabb írásához (is) nyújthat segítséget, illetve számos egyéb gondot tudnak orvosolni egy újabb firmware változattal. A firmware a meghajtó lelke: az felel szinte mindenért, kezdve a különböző lemezek helyes felismeréséért a kompatibilitáson át egészen az alaplappal történő kommunikációig, magyarán ha a firmware nincs, akkor a meghajtó nem is működik (hasonlóan az alaplap BIOS programhoz, amely nélkül az alaplap életlen). Éppen azért a firmware/BIOS frissítése nem gyakraként: érdemes elolvasni minden hasznos tudnivalót, amit az adott meghajtó frissítésével kapcsolatban tudni kell: általában a letölthető firmware frissítések mellé kimerítő readme.txt is jár, amelyből megtudhatjuk, mire kell figyelni. Jól véssük az eszünkbe: ami jól működik, azt nem javítgatjuk, nem buzeráljuk, tehát ha elégedett vagy a CD/DVD író működésével, akkor ne frissítsd a firmware-t bennel.

Hardver fórum

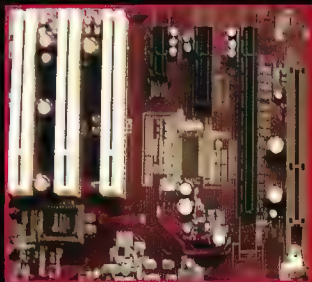


Sziaezt! Örök hibaforrás - és az is marad mindig - a mobilrackben használt, hurcolt winchester. Az olcsó, silány minőségű eszközök számtalan baj okozói lehetnek. Először nézzük meg a működési elvet. Adott egy műanyag keret, amelynek hátulján szabványos IDE és tápcsatlakozó, esetenként ventilátor is található. Ez utóbbit a rövid időn belül megjelenő süllytő hang szórakoztató hatásaitól eltekintve teljesen haszontalan. A keretet be kell csavarozni a számítógéphez, csatlakoztatni az IDE-kábelt és a tápegységet. A műanyagkeretbe betárolható a fiók, amelyik a hurcolásra szánt winchestert tartalmazza. Ennek űzám közbeni ki-behúzóhatását régábban fémzár tánt lehetett lenné, a zárhoz járt két kis kulcs is, a kulcs elfordításával egyrészt a fiók rögzítődött, másrészt pedig a zár mellé épített kapcsoló a zár elfordítása után rákapcsolta a tápfeszültséget a winchesterre. Jelentős egyé-liket teljesítmény kellett ahhoz, hogy valaki a működő gépből a fiókot kihúzza, majd visszarugdja, ezzel kivégezve a winchestert, nem egy esetben az alaplapot is. Kulcsot megkeresni, a zárba bedugni, elfordítani: általában közben csak felült, hogy hoppé, a gép megy, nem kellene ezt erőltetni. Ma már más a helyzet. A fiókot csak be kell dugni, a keret elején található kapcsolót eltolni, a kapcsolómechanika az eltoláskor egy kis műanyagrudat nyom a fiók megfelelő oldalán elhelyezett nyílásba, ezzel megoldja a bekapcsolást és a rögzítés gondját is. Mi sem egyszerűbb, mint kicsit szétszórtn, esetleg egy LAN-party zűrzavarában a kapcsolót eltolni, a fiókot kihúzni, majd megjel-ve az egészet visszacsinálni ezzel azonnal a boldog vadászmezőkre költöztetve fontos adatokkal teli merevlemezünket. Mondhatja mindenki: ááááááá, ennyire hülye nem vagyok, csak odafigyelek, hogy a működő gépből kihúzzam, majd abba visszarugdjam a winchestert. Én meg azt mondom: dehogy nem... És ez még a kisebbik nébalehetőség. A nagyobbik magában a fiókban rejlik. A sok winchester ki-bezerelés következtében a tápkábel megtörik, a forrasztásoknál a drót kiszárad, beláthatatlan következményű zárlat lehetőségét rejtve magában. A megrogygánt táp-

kábel forrasszuk ki, ha teljesen használhatatlan, akkor koldujunk valakitől egy halott tápegységről lecsépt tápcsatlakozót a drótokkal együtt, és forrasszuk be. Az IDE-kábel hasonlóan viselkedhet, nekiszorulva a hátlapi csatlakozó féműrkéinek elviheti a pokolba az alaplapi IDE-vezérlőt és a winchesterrel együtt. Van ugyan valami öntapadós szigetelés, de a használat következtében ez felpöndörödik, a végén az ember megunja, és lehúzza... Mindenképpen pótoljuk az öntapadós szigetelést akár egy gumidarabbal, vagy vastagabb műanyaglappal. A rögzítéshez használhatunk Palmatext, vagy Technokolt. Aztán a winchester-használati helytől függően - hol master, hol slave módban működik. Eleinte a gondos tulajdonos még 4 csavarral becsavarozza a fiókba, aztán csak kettővel, aztán már csavarozza a bánt, mert mindig akkor kellene csavarhúzó, amikor nincs kéznél. Erre lenne megoldás, ha a winchester cable select lenne jumperelva, de egy csomó egyéb IDE-eszközzel ez a megoldás nem működik együtt. Jön tehát a következő hibaforrás: a winchester zótóg abban a szerencsétlen fiókban, nagyon jót ez sem szokott neki tenni. Aztán a gyako-ri használat során a fiókot a keretbe rögzítő műanyagrudacska kop, kopogat, a fiók elkezd lötyögni, a végén a rudacska letörik, és a fiókot már csak a józserencsén tartja a helyén. És megjelennek a rejtélyes hibák. A gép nem ismeri fel a winchestert, ha fel is ismeri, a típus helyett vidám haláljelzőcsékk, furcsa karakterek láthatóak a bioszképernyőn. Mit csinál a türelmetlen tulajdonos? Menni kell ennek, az előbb még semmi baja se volt! felkiáltással fiók ki-be, megint ki-be, így to-lyább. És a winchester egy halk sőhajjal visszaadja a lelket a teremtőjének. Mit tegyünk annak érde-keben, hogy ne legyen részünk hasonló élmény-ben? Előszörban működő gépből soha ne húzzuk ki a winchestert tartalmazó fiókot. Állandóan ellenőrizzük az IDE- és a tápkábel, valamint az öntapadós szigetelés állapotát. A fiókra ne tegyük fel a fedelet, jön a nyár, hadd jusson egy kis levegőhöz az a szerencsétlen winchester. De mi a teendő akkor, ha a fenti óvintézkedések ellenére beüt a baj, és a gép soha többé nem látja a merevlemezét? Legelőször: semmi pánik. Gépet kikapcsolni, fiókot kihúzni, belül mindent ellenőrizni: jumperelés, táp, IDE-kábel. Fiókot vissza, ha jó, akkor jó. Ha még mindig nem, akkor jön a hiba-megállapítás. A gép palástját szedjük le. A rack-keretből húzzuk ki a tápot meg az IDE-kábelt, ezeket dugjuk közvetlenül a winchesterre. Ha a gépet indítva a winchester megjelenik a bioszképernyőn, és adatinak el is érjük, akkor a rack hibásodott meg. Ha nem, akkor a dolog kétértelmű. A hibás rack tönkretette a winchestert, illetve a winchester önmagában is meghibásodhatott. A rack hibájának

esetleges megállapítása esetleg még egy winchester életébe kerülhet, ezért inkább javasolom egy új beszerzését, ez ezer forintos nagyságrendet jelent. Aki nagyon sokat hurcol, és a maximális biztonságra törekszik, annak mindenképpen USB felületű mobilrack beszerzését ajánlom. Ezek kettőféle kivitelben kaphatók: rendes, 3,5 collos IDE, illetve a 2,5 collos notebook winchesterekhez. Ha valaki engem kérdez, én bizony a második megoldás híve vagyok. Beszerezni egy nagyobb elágtatásdoboz méretű, 2,5 collos USB 2.0 házat, bele egy 40, 60 GB-os notebook winchesterrel az USB 2.0. Nincs mechanikai kockázat, nincs dugdosás, jumperelés, kábelbőrés, szakadás, kapcsolás. A mellényzsebben elférő kis eszköz nem igényel külső tápot, mert ezt az USB aljzatról kapja. Mindenben természetesen nem helyettesítheti a hagyományos, asztali gépekbe szánt fiókot, de adaptmentésre, továbbításra tökéletes. Aki viszont marad a beépítés változatnál, de vegyen mindjárt kettőt. Gyakran mesélik, hogy vagy a keret, vagy a fiók megy tönkre, és a gyár-át kínosan ügyelnek arra, hogy az egyik típus még véletlenül se legyen kompatibilis a másikkal.

Most pedig nézzük meg, milyen újdonságok vár- nánk ránk az elkövetkezendő hónapokban. Az AGP piacra kerülése óta nem volt semmilyen létező-állítót áttörés a videovezérlő sírrendszerben. 1x, 2x, 4x, 8x - mesezép számok az AGP busz gyorsaságára. A keserű igazság az, hogy ezek csak számok, mert pl. a 4x AGP legfeljebb tíz százalékal mint gyorsabb, mint a 2x. Lépni kellett valaminek, mert a jelenlegi rendszerek leggyengébb láncszeme a videovezérlő-kiszolgálás. Meg is született a PCI Express X 16 szabvány, és ez év második felétől felbukkannak majd az ezzel a buszrendszer-

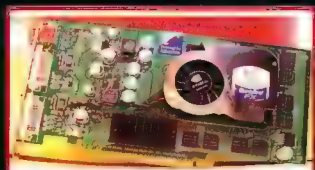


Balról jobbra: hagyományos PCI, PCI Express x1, PCI Express x4, PCI Express x16 és AGP foglalatok.

rel épített alaplapok. Mit ígér ez a megoldás az AGP-vel szemben? Az Intel által kifejlesztett megoldás mintegy kétszeres sebességet, 2 GB/s helyett 4 GB/s adatátvitelt képes biztosítani. Az alaplapgyártók már tesztelik az új buszrendszerrel ellátott alaplapokat. Az áttérés nem túlzottan bonyolult, mert a chipgyártók már integrálják az alaplap chipkészletekbe a PCI Express támogatást, egyelőre még az AGP támogatás is megmarad, így nem lesz ritka az olyan alaplap, amelyik mindkét fajta videovezérlőt támogatni fogja. Ugyancsak megjelennek a PCI Express x1, x4 és x8 foglalatok is. Ezek a hagyományos PCI síneket fogják leváltani. A megfelelő alaplap chipkészlettel együtt ez a buszrendszer az eddigi jól bevált PCI busznál jóval rugalmasabb, és lehetővé teszi a hot-swapot, azaz a menet közbeni kártyacserét is. Az új buszrendszer felhasználása várható lesz mind az Intel, mind az AMD rendszerekben, sőt, a laptop-piacon is. Az Intel PCI Express lapkakészletekkel - az I915 Grantsdale és az I925 Alderwood - szerelt alaplapok várhatóan júniusban jelennek meg. Rossz hír viszont az, hogy ezekhez a chipsetekhez már nincs Windows 98 és Windows ME támogatás, tehát csak Windows 2000, illetve Windows XP alatt fognak működni.



ATI PCI Express x16 videovezérlő



NVIDIA PCI Express x16 videovezérlő

A következő újdonság a DDR2 szabványú memóriák piacra kerülése lesz. Ezek a modulok már csak 1,8 V névleges feszültséggel fognak üzemelni a jelenlegi 2,6 V helyett, kizárólag FBGA memóriachippekkel készülnek majd - pl. az NVIDIA videovezérlő képén is ilyen chipet láthatók - a hagyományos, felületre forrasztott memóriachippek helyett. Az FBGA tokozás nagyobb stabilitást, kisebb hőterhelést és nem utolsósorban jobb tuningolhatóságot biztosít. A DDR2 technológia

más újdonságokat is tartalmaz, többek között a jelzést fejtett szabályozását, amelyet a nagyon magas 533, 667 MHz-es alapórajai - ami DDR-ről lévén szó duplázza értendő - mindenképpen kíván.



Geil gyártmányú DDR2 - 667 MHz-es modulok hűtéssel, és hőmérsékletjelző lapkákkal a bal oldalon.

A DDR2 technológia kifejlesztésére mindenképpen szükség volt, hiszen az év végén - jövő év elején jönnek a jelenlegi, 800 MHz-es Intel processzorokat leváltó 1066-osok. Ezek a közismerten memóriaszűzesség-igényes procik már megkövetelik a kétszorosos memóriabuzást és az extrém magas órajeleken is stabil memóriákat. A DDR2 a tudomány jelenlegi állása szerint nem lesz drágább, mint a jelenlegi DDR. Előrejelzések szerint az év végére a DDR2-nek 30 százalékos piaci részesedése lesz, jövő év végére pedig már a DDR2 - 667 fog dominálni a piacon.

Végül pedig sokak kérésére látható egy összefoglaló videovezérlő-táblázat. Ez annál is inkább sem felesleges, mert - főleg az ATI esetében - ember legyen a talpán, aki a típus-számok között már kiismeri magát.

A táblázat felső részén az NVIDIA, a piros vonal alatti részen az ATI kártyák találhatók. A sorrend egyben a gyorsasági sorrend is.

Old Man

Kártya	Gráf.mag	DX támogatás	MemMHz	MagMHz	Busz	Pípel.
GeForce FX 5950 U	NVIDIA NV38	DX 9	475	950	256-bit	8x1
GeForce FX 5900 U	NVIDIA NV35	DX 9	450	850	256-bit	8x1
GeForce FX 5900	NVIDIA NV35	DX 9	400	850	256-bit	8x1
GeForce FX 5900 XT	NVIDIA NV35	DX 9	300	700	256-bit	8x1
GeForce FX 5800 U	NVIDIA NV30	DX 9	500	1000	128-bit	8x1
GeForce FX 5800	NVIDIA NV30	DX 9	400	800	128-bit	8x1
GeForce FX 5700 U	NVIDIA NV36	DX 9	475	900	128-bit	4x1
GeForce FX 5700	NVIDIA NV36	DX 9	425	550	128-bit	4x1
GeForce FX 5600 U (FC)	NVIDIA NV31	DX 9	400	800	128-bit	4x1
GeForce FX 5600 U	NVIDIA NV31	DX 9	350	700	128-bit	4x1
GeForce FX 5600	NVIDIA NV31	DX 9	325	550	128-bit	4x1
GeForce FX 5200 U	NVIDIA NV34	DX 9	325	650	128-bit	4x1
GeForce FX 5200	NVIDIA NV34	DX 9	250	400	128-bit	4x1
GeForce4 Ti 4600-8x	NVIDIA NV25	DX 8.1	300	650	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4600	NVIDIA NV25	DX 8.1	300	650	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4400	NVIDIA NV25	DX 8.1	275	550	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200-8x	NVIDIA NV28	DX 8.1	250	514	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200 128	NVIDIA NV25	DX 8.1	250	444	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200 64	NVIDIA NV25	DX 8.1	250	514	128-bit	4x2
GeForce4 MX 460	NVIDIA NV17	DX 7	300	350	128-bit	2x2
GeForce4 MX 440-8x	NVIDIA NV18	DX 7	275	512	128-bit	2x2
GeForce4 MX 440	NVIDIA NV17	DX 7	270	400	128-bit	2x2
Radeon 9800 XT	ATI R360	DX 9	412	730	256-bit	8x1
Radeon 9800 Pro 256	ATI R350	DX 9	380	700	256-bit	8x1
Radeon 9800 Pro	ATI R350	DX 9	380	680	256-bit	8x1
Radeon 9800	ATI R350	DX 9	325	580	256-bit	8x1
Radeon 9800 SE	ATI R350	DX 9	380	675	128-bit	4x1
Radeon 9700 Pro	ATI R300	DX 9	325	620	256-bit	8x1
Radeon 9700	ATI R300	DX 9	275	540	256-bit	8x1
Radeon 9600 XT	ATI RV360	DX 9	500	600	128-bit	4x1
Radeon 9600 Pro	ATI RV350	DX 9	400	600	128-bit	4x1
Radeon 9600	ATI RV350	DX 9	325	400	128-bit	4x1
Radeon 9600 SE	ATI RV350	DX 9	325	365	64-bit	4x1
Radeon 9500 Pro	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	8x1
Radeon 9500 128	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	4x1
Radeon 9500 64	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	4x1
Radeon 9200 128	ATI RV280	DX 8.1	250	400	128-bit	4x1
Radeon 9200 64	ATI RV280	DX 8.1	250	400	128-bit	4x1
Radeon 9000 Pro	ATI RV250	DX 8.1	275	550	128-bit	4x1
Radeon 8500 128	ATI R200	DX 8.1	250	500	128-bit	4x2
Radeon 8500 64	ATI R200	DX 8.1	275	550	128-bit	4x2



Nem tagadhatom, számomra a sárkány jóval többet jelent, mint embertársaim nagy részének, mindig is vonzott a titok, a tudás, a hatalom, a végtelenséghez való közeledés, mit e létforma rejthet. Sosem tudtam rájuk tűzőkádó fenevadaként gondolni, és inkább halnék meg perzselő tűzükben, mintsem megsebezsem őket, tegyem ezt akár egy szerepjátékban csupán. De bevallom, vétkeztem, „öltem” sárkányt, előfordult, hogy kalandjaim sodrásának elkerülhetetlen részeként kardot emeltem e mítikus faj ellen, s tettemre nem jelent enyhítő körülményt, hogy „keltett”...

SÁRKÁNYOK A JÁTÉKOKBAN

Virtuális létbe kényszerített mítosz

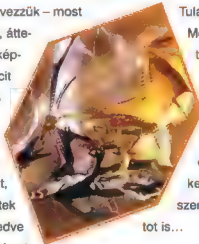
Azt hiszem, már a bevezetőből rájöttetek, a fókusz – ahogy mi nevezzük – most nem a Flatline írja. Az I of the Dragon kapcsán merült fel bennem, áttekinthetném, hogyan is jelentek meg a játékok piacán eddig e faj képviselői, és Flat boldogan adta át dédelgetett rovatát most egy picit nekem, molyoljak csak én a sárkányokkal, ő ebben a hónapban amúgy is elő akarta adni a Flat-lightot.

És Ión! Olyan jól sikerült elszézőgnöm az időt, hogy lassan tényleg Flatline-szmulátornak érzem magam, mert az utolsó pillanatban lesznek kész. De lássátok be, igencsak nehéz dolgom volt, hiszen tippem szerint több száz (talán ezer is) játékban szerepeltek sárkányok ilyen vagy olyan minőségben. Ezért csoportokba szedve kiemelek pár érdekességet, csomagot, favoritot vagy klasszikust, és elnézést kérek mindenkitől, akinek a kedvence éppen kimaradt...

Az ellenség. A fantasy játékokban – legyen az stratégia, szerepjáték vagy kaland – a sárkány legáltalánosabb megjelenési formája természetesen az ellenség, méghozzá általában igen magas szinten. Olykor maga a főgonosz testesül meg benne, máskor a nagy kihívás előtti próbát jelenteli... A számomra igencsak megrázó, első sárkánygyilkosságot a Might & Magic sorozat hatodik részében követtem el, még emlékszem a labirintusra is (Longfang halála a hero státusz feltétele volt). Ugyanebben a játékban volt olyan terület, ahol magasabb szinten jó zsákmány reményében lehetett e faj képviselőire vadászni, ám ezt már kihagyhattam.

Napjainkban az MMORPG-k sárkányai jelentik talán a legnagyobb kihívást, ezek elpusztítására alaposan felkészült kalandozócsoportok toborzása szükséges, bár az EverQuestben például lehet ezzel a fajtával jó viszonyban is lenni, de ennek részleteibe most nem mennék bele.

Feltétlenül megjelenik ebben a csoportban a Dragon's Lair sorozatot, melyben megtapasztalhatjuk a tündérmesék klasszikus felállítását – a hős megmenti a gonosz sárkány által elrabolt királyfiányt...



tót is...

Tulajdonképpen ezek az események átszövik minden(hő)napjainkat, Mocsy is éppen nemrég esett át egy sárkánypusztításra, bár ez a tizenéves Dungeon Masterben nem jelentett olyan kihívást, mint például a Dragon Mountains barlangjában rejlőző Brumbadeg (–óriásgyík) a Crusaders of the Dark Savantban (Wizardry), vagy Vxthra tavaly a Neverwinter Nights Underdarkos kiegészítőjében. Kis csalódást okozhatott a 2002-es Dungeon Siege csodaszép, ám kevésbé erős fenevadja, ám minden bizonnyal ti is kedves emlékként dédelgetitek a Baldur's Gate sárkánytalálkáit, hiszen ők nem csak ellenséget jelenthettek, hanem szövetséget, barátot is...

Tára a bajban. Ezzel máris elérkezünk a következő megjelenítési formához, melyben a mágikus hüllőkkel egy csapatban játszunk, váltva harcolunk közös ellenségeinkkel szemben.

Az első kézenfekvő cím mi más lenne, mint a Drakan. Számomra is meglepő, de már öt év telt el azóta, hogy részesei lehettünk Rynn és Arokh kalandjainak. Bizonyára sokan emlékeztek erre a nagyszerű játékra (ha nem, még nem késő elővenni), melyben a fiatal harcoslány és egy legendás sárkány különös szövetségbe forra menthette meg a világot.

Ebben a csoportban is megemlíthető a Wizardry, hiszen a sorozat több epizódjában volt lehetőségünk sárkányyszerű (drakon) karakterrel is játszani, fíncs kis savkőpéssel, meg minden. Bird épp az ímént igen lelkesen mesélte ez irányú kalandjait, úgy lát-szik, ez őt igencsak megérintette. :)

Ne hagyjuk ki a sárkánylovagiaszt sem, bár ez nem az a klasszikus váltósszevető játék. Erre nagyszerű alkalmat kínál a Panzer Dragon Orta és az 1990-ban kiadott DragonStrike is.

Végül megemlíteném itt a Harry Potter játékokban felbukkanó sárkányokat, bár társnak igazán őket sem lehet nevezni. Mindenesetre az Azkabani fogoly történetében Hermione egy kis pikkelyes segítségével tud csak bizonyos dolgokat meg-



Sárkány a kínai horoszkópban

A sárkány évében született emberek általában különösek, sokat foglalkoznak az étellel, az élet értelmével. Állítólag megjegyezhetetlen vonzók sugárzik belőlük, ők a legnagyobb szívótiprők, egyszerű szeretők, mégis legtöbbször szenvedést okoznak kedvesüknek. Nyughatatlanok, nyitlak és jószívek, boldogság és szerencsések

csinálni. Vajon a magyar mennydörgő sárkány is bekerül majd a Tűz sorlegének epizódjába?

Én, a sárkány. A cikk aprójáték nyújtó I of the Dragon lehet e csoport egyik képviselője, míg ugyanitt jellemezhet a 2003 telén indult Horizons: Empire of Istaria. Az Artifact Entertainment MMORPG-jében sárkányként is játszhatunk. Ezt a karakterosztályt éppen "balanszrozzák", hiszen az alaptervek szerint túlságosan erős volt, majd a későbbi szigorítások miatt gyengye lett. Eleinte nem is repülhettek, de mára már szerencsére az idősebb példányok a levegőbe emelkedhettek. Nemrég az általuk raktározandó kincsek szerepét és működési rendszerét változtatták meg.

Úgy gondolom, e faj jelentős vonzerőt



hozott a Horizonsnak, és az elcsábult játékosok nagy részét a fantasztikus mesterszeregrészt már akkor is megtartotta, ha végül a sárkánylét nem teljesítette be a hozzá fűzött reményeket

A családka cím megítélészet lehet a Dragon Empires esetében, ebben az MMORPG-ben ugyanis nem játszhatunk sárkány szerepében, bár a karakterosztályok között azért szerepel egy dragonblood nevű faj...

A bennünk szunnyadó...

Számomra sosem volt vonzó e játékkategória, de mindenképpen említést érdemel az a csoport, amelyben a bennünk szunnyadó sárkányt, az energiát hívhatjuk elő.

Ilyen olyan klasszikusokat kell megemlítenem, mint a Double Dragon sorozat, melynek első része PC-re 1989-ben jött ki. A történet szerint Billy és Jimmy Lee Mr. Bid és bandája ellen küzd, hogy megmentsse Billy barátját. A következő nagy név mi

más lehetne, mint az 1993-ban indult, már négy részt megélt Mortal Kombat sorozat, amelynek még én is szívesen látnám az ötödik részét! Ez volt az a játék, amelyik szerintem valóban kihozta a sárkányenergiát belőlünk!

Az Xbox-tulajdonosok 2002-ben szintén tesztelhették volna sárkányenergiájukat a Bruce Lee: Quest of the Dragon című programban, de valószínűleg nem sokan tették, hiszen legendás főhős vagy oda, a játék valami katasztrófalásra sikerült. Akkor már inkább a Kung Fu Chaos!

Égészen másként. Számos más játékban felbukkannak még a sárkányok, még hozzá egészen különös módon. Néhány csemegét megemlítenék a sok közül:

Sajnos kimaradt az életemből, mert megjelenésekor még nem is igazán játszottam, az 1984-es Dragon World. Ebben a stratégiai kalandjátékban Hawkwind nevű társunkkal kellett megmentenünk az utolsó sárkányt...

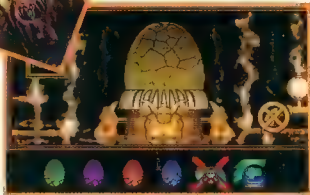
Mai napig nagy kedvencem az 1989-es, számos platformra megjelent Bubble Bobble, amelyben buborékokat fújó, kicsit dinoszaurusz-szerű sárkányokkal vírgonkodhattunk. Ő, a régi szép idők...)

1990-ben jelent meg a Palace Software Dragon Lordja. Ez a stuff akkoriban egész jó értékeléseket kapott, jogosan, hisz igencsak eredeti volt az ötlet, miszerint sárkányokat kellett kikeltetnünk a tojáskoból, lehetőleg úgy, hogy elkerüljük a lehetséges detonációt. A kikelt példány tulajdonságai annak függvényében változtak, hogy alkímista módszereinkkel milyen adalékokat használtunk "készítéskor". Kikelt kedvencünket aztán a birodalom városaiba küldhettük portyázni, és itt következett a program kevésbé élvezetes stratégiai része. A Dragon Lordot azóta is az alkímiai rendszer etalonjának tekintik, amit még egyetlen játék sem szorított ki.

Címében őrzi a titkot a '97-es Dragon Dice, amelyik közepesen sikerült adaptációja a TSR azonos nevű kockajátékának. A programban a Jó (törpek, korall elfek) és a Gonosz (goblinok, láva elfek) összecsapását dobálhattuk ki, kicsit túlbonyolított módon. Ennél a programnál szerencsére jóval szórakoztatóbb a valódi kockajáték.

Természetesen a sárkányok nem hiányoznak a filmperekől sem, a Tengen például a Genesisre készített Dragon's Fury címmel illet, míg az 1996-ban megjelent, Maxis-féle Full Tilt Pinball is kinált hasonló pályát (dragon's keep). Vé-

gezetül ebben a csoportban említeném meg a The Simset, amelyben az Abrahádabra kiegészítővel lehetővé vált, hogy saját kis háziasárkányt (ezúttal a szó nemes értel-



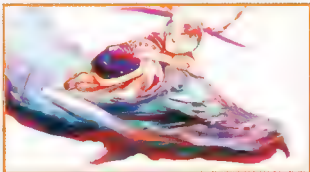
mében) dédelgethessünk. Az apró fenekvadak természetesen alaposan learmortizálják majd családunk otthonát, ezért csak megfelelő lökével és türelemmel órdemes belevágni ilyen hobbiállat beszerzésébe. Sajnos a tüzes pikkelyes sosem lesz családtag.

Ennyi lett volna fő vonalakban a sárkányok jelenléte a játékokban. Remélem, mindenkiben sikerült felidézniem valami kellemes emléket!

Éppen a cikk zárásakor kaptam meg a Lineage II hírlevélét, melyben a júniusban várható, ingyenes fejlesztésekről tudósítanak. Ezek egyik kulcseleme Antharasz, a sárkány, akinek az elpusztításához komoly kalandozómenyiség szervezett támadására lesz szükség...

Údv a virtuális világokban Antharasz, én neked drukolok!

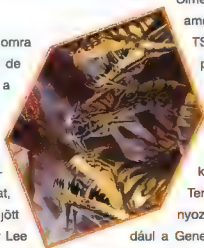
Lily



A mítosz

A mítoszokban a sárkány legendás, kigyószzerű teremtmény, szárnyakkal. A feljegyzések szerint e faj képviselői a Föld ősi lényei, hatalmas tudás birtokosai. Szinte minden nép mítoszaiban megjelennek a sárkányok, megtalálhatjuk őket például a germán, a kínai, a görög és a szláv és a keleti mitológiában is.

A modern idők sárkányait a fantázia szárnyalása bontotta ki, a fantasy regényekben teljesebbek lettek ki, és "hatalmasodhattak el" igazán, kicsit kiszolgáltatva az írók "tollának". Persze J.R.R. Tolkien, A. McCaffrey, M. Weis, T. Hickman, T. Pratchett – és még sorolhatnám a sok szerzőt – mind kicsit más-ként áldotta meg a sárkányokat, a sok részről mégis összeállhat bennünk egy saját kép, a mi sárkányunk...





Az internet megszületése óta, a technikai lehetőségek bővülésével szinte naponta jelentkezik az igény arra, hogy a jog választ adjon olyan kérdésekre, melyeket ez az új, határok nem törődő médium termel ki. A jog minden területe érintett valamilyen tekintetben, ráadásul ez a kérdéskör egyszerre jelentkezik sok ország sokféle jogrendszerében. A büntetőjog (számítógépes bűnözés, szerzői jogsértések), a pénzügyi jog (hol adózik például a több országban szerverrel rendelkező, nemzetközi internetes kereskedelmi cég; mi lesz a telephely; mi a helyzet az internetes szerencsejátékokkal?), a polgári jog (személyi jogok megsértése, szellemi tulajdon védelme) és az alkotmányjog (adatvédelem, kisebbségek védelme) egyaránt válaszokkal tartoznak. Mindez természetesen igaz a számítástechnika világának más területeire is, hiszen a szoftver- és a hardvereszközök létrehozói szintén sok tekintetben igénylik a jogi védelmet.

GAMER JOGTÁR II.

Áttekintés a szerzői jogi törvény szoftvereket is érintő általános szabályairól

A szerző vagyoni jogai – a többszörözés joga. Előljáróban annyit tennék hozzá, a már ismertett tudnivalóhoz, hogy amiről most szó lesz, az egyelőre még mindig a szoftverekre is vonatkozó általános szabályok köre. A különleges, kizárólag a szoftvereket érintő rendelkezések elemzésére ezt követően fog sor kerülni. A múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy elkezdtem taglalni a szerző vagyoni jogösszeállítását. Mint elmondtam, a szerzőnek kizárólagos joga van a mű bármilyen felhasználására és a felhasználás engedélyezésére, illetőleg szó esett arról is, mit értünk felhasználás alatt. E fogalom egyes elemei tekintetében elsőként a többszörözést kezdtük el vizsgálni, azonban már csak annak vészolására jutott idő, hogy mit értünk jogi értelemben többszörözés alatt. Nos, a többszörözés lényege a mű testi dologban való rögzítése olyan formában, amelyik lehetővé teszi, hogy az ember számára közvetlenül vagy közvetve ismételtlen érzékelhetővé váljon (dologi műpéldány). Esetünkben a közvetlen érzékelhetőség tárgya az elektronikus adathordozóra rögzített számítógépes program. Fontosnak tartom jelezni, hogy a többszörözés megállapításához nem feltétel, hogy az eredeti műpéldányról készüljön, sőt még az sem, hogy alapja műpéldány legyen (gondoljunk például egy felvételtől sugárzott adás rögzítésére). Másrészt, a mű legkisebb részletének lemásolása is mindig „többszörözés”, ha „részlet” alatt olyan mennyiséget értünk, amely már elér a szerzői jog védettséghöz szükséges kritikus mértéket, azaz már egyéni gondolatalkifejtésként azonosítható. Tegyük fel például, hogy valaki egy játékszoftver bármilyen eredeti példányáról olyan másolatot készít, amelyik az eredetileg képest hiányos (mint ahogyan szoktak is ilyeneket csinálni, főleg mert a „kiberhelt” verzió tömörítve sokkal könnyebben szállítható, vagy mozgatható az Interneten keresztül), például nem tartalmazza az összes, az eredeti játékban szereplő pályát és hangot. Ha az illetőt lefellelik, akkor sem védekezhet azzal, hogy ő az eredeti szoftvernek csak egy részletét másolta le. Ugyanez a helyzet a forráskód-részletek másolásával is, elég említeni a Windows, vagy a Half-Life 2 source engine kódrészleteinek elutajdonítását (igaz, ezek a cselekmények már kitörnek a szerzői jog korlátjai közül, és adott esetben büntetőjogi tényállásokat is kimerítenek). Megemlítenék itt még egy érdekes dolgot, ez pedig az időleges rögzítés. Csak emé-

ketetőlül idézném a már tárgyalt fogalmi meghatározás részletét: „A szerző kizárólagos joga, hogy a művét többszörözze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Többszörözés: a mű anyagi hordozón való – közvetlen vagy közvetett – rögzítése, bármilyen módon, akár véglegesen, akár időlegesen...”. Az időleges rögzítés kifejezett törvényi meghatározását a digitális műfelhasználások – számítógépi programok futtatása, művek közönséghez közvetítése számítógépes hálózatokon stb. – tették szükségessé. A digitális felhasználások esetében a rögzítés többnyire egy komplex folyamat fontos eleme, de ennek során gyakran csak pillanatnyi vagy átmeneti, vagyis időleges másolatok jönnek létre. A programok futtatása, az elektronikus információ hálózati továbbítása (gyakran különálló információcsoportokba szedve, átrögzítve), az internetes oldalak gépi böngészése időleges gépi másolások sorozatával jár. Jogszabályaink szerint tehát mindezt az időleges rögzítés is engedélyköteles többszörözés (hacsak a törvény bizonyos feltételekkel szabad felhasználást nem enged). Ennek alapja az a felismerés, hogy a digitális, illetőleg az ilyen formában való felhasználás minőségre bővíti a mű felhasználási lehetőségeit, és ebből a szerzőnek is részesednie





kolja, amelyekről tudja, vagy az elvárható gondosság tanúsítása mellett (példának okáért a műpéldányok eredetéről szóló igazolás bemutatásának megkövetelésével) tudnia kellene, hogy a példány(ok) jogszétessel állt(ak) elő. Érdekes dologgal állt elő nemrégiben egyik olvasónk. Arra volt kíváncsi, hogy az újsággal megvásárolt, játékszoftvert tartalmazó CD-jét jogszerűen eladhatja, elajándékozhatja, vagy kölcsönbe (azaz jogi értelemben hasznokölcsönbe) adhatja-e. Ez a

kérdés egyszerűnek tűnik, de azért kacifántos. Induljunk ki abból, hogy mindhárom jogügylet (szerződés) kétoldalú (azaz teljesedése menése mindkét fél egybehangzó és célzott akaratnyilvánítását, továbbá a dolog birtokba adását igényli), az adásvétel visszérthes, a másik kettő ingyenes. Az adásvétel és az ajándékozás (de ilyen alapon akár a cserét is behozhatnánk ide) egyértelmű, hogy jogszerűen bonnyolható aktusok az újság mellé kapott CD tekintetében,



tében, mégpedig a következő törvényi szabály alapján: „Ha a műpéldányt a jogosult vagy az ő kifejezett hozzájárulásával másvalaki adásvétellel vagy a tulajdonjog más módon történő átruházásával az Európai Közösségben forgalomba hozta, a terjesztés joga az így forgalomba hozott műpéldány tekintetében – a bérbeadás, a hasznokölcsönbe adás és a behozatal jog kivételével – a továbbiakban nem gyakorolható”. Lefordítva: hogyan is jelenik meg egy ilyen CD a kereskedelmi forgalomban? Úgy, hogy a szerzői jog jogosultja és a lap kiadója szerződést kötnek egymással, amelyben a jogosult hozzájárul, hogy az újsággal együtt a kiadó forgalomba hozza a CD-t is, mégpedig beföldön. Ezzel teljesül az összes fent idézett törvényi feltétel, ami azt eredményezi, hogy a szerzői jog jogosultja a terjesztés jogát nem gyakorolhatja a továbbiakban (az ott szereplő három aktus kivételével persze), így a sajtótérkéssel együtt vásárolt (tehát már a vásárló saját

tulajdonát képező) CD-t ezután bárki jogszerűen eladhatja, elajándékozhatja, elcserélheti (a jog ezt nevezi a „jogkimerülés elvének”). Míg maga a terjesztés a szerződésben tartalmilag, időben és területileg is korlátozható, addig a jogkimerülés szerződés útján sem korlátozható, területileg beáll az egész országra. De mi a helyzet a hasznokölcsönbe adással? Hiszen ez a fent szereplő három kivétel között szerepel, tehát a jogkimerülés elve erre az aktusra nem vonatkozik. Továbbá a törvény más helyen kifejezetten ki is mondja, hogy „Filmalkotás, hangfelvételek foglalt mű, valamint szoftver esetében a terjesztés joga kiterjed a mű egyes példányainak a nyilvánosság részére történő hasznokölcsönbe adására is.” Vajon miért e kivétel? Nos, a szoftver, a filmek és a hangfelvételek esetében a hasznokölcsönbe adás szabad engedélyezése a művek rendes hasznosításának így a szerző méltányos érdekeinek sérelmével járna. E műveknél tehát fennmarad a szerzők kizárólagos engedélyezési joga. Magyarul, például egy dobozos szoftvert a könyvtár csak akkor adhat kölcsönbe, ha arra a jogosult (szerző) kifejezetten engedélyt adott. Mindemellett a törvény szerint a jogszabály által felsorolt műveknek a nyilvánosság számára történő hasznokölcsönbe adása esetén a szerzőket megfelelő díjazás illeti meg. Mivel azonban e művek között a szoftver nem szerepel, ezért ha a jogtulajdonos a hasznokölcsön engedélyezésékor nem köt ki díjazást, akkor a törvény vonatkozó paragrafusa alapján sem érvényesíthet később díjigényt. És hogy akkor mi a válasz a fenti kérdésre? Nos, a megvásárolt CD hasznokölcsönbe is adható, ugyanis nagyon fontos hangsúlyozni, hogy a hasznokölcsönzés szerzői joga csak a nyilvános, nem pedig a magánfélék közötti ügyletekre terjed ki. Ugyanígy fontos megjegyezni a terjesztés fogalmával kapcsolatban, hogy nem nyilvánosság számára hozzáférhetővé tétel, nem forgalomba hozatal a példányok, vagy másolatok átengedése más személynek barát, családi körben. Ugyanakkor fontos az is, hogy az üzletszerűség nem feltétele a terjesztés megvalósulásának!

Sajnos most ennyi fért bele, találokunk jövő hónapban a szoftverekre vonatkozó speciális szabályokkal. Addig is az úr legyen vélelki!

Sz@by

A terjesztés joga. A terjesztés a többszörözéshez hasonlóan szintén a felhasználás körébe tartozik. A törvény szerint a szerző kizárólagos joga, hogy művét terjessze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Terjesztésnek minősül a mű eredeti példányának vagy többszörözött példányainak a nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tétele forgalomba hozattal vagy forgalomba hozatalra való felkínálással. A terjesztés a jogszabály értelmében magában foglalja különösen a műpéldány tulajdonjogának átruházását, bérbeadását, valamint az országba forgalomba hozattal célú történő behozatalt. A terjesztés jogának megsértését jelenti a mű jogszétessel előállított példányának kereskedelmi célú történő birtoklása is, ha a birtokos tudja, vagy neki az adott helyzetben általában elvárható gondosság mellett tudnia kellene, hogy a példány jogsétessel állt elő. Ez utóbbi krtétel egyébként új elem a szerzői jogi törvényben, valószínűleg jogharmonizációs célok indokolták a beépítését. Értelme voltaképpen abban áll, hogy már az a személy is szerzői jogsétést követ el, aki kereskedelmi forgalmazás céljával olyan műpéldányokat (például kalóz játékszoftverek CD-ít) birtol-





VIRTUÁLIS VALÓSÁG A KÜSZÖBÖN

Már nem csak az elit kiváltsága?

Még élesen él emlékeimben a kép, amikor jó pár éve a Comfair kiállításon szemünkbe ötlött a VFX1-es sisak egy erősen nevenséges mozdulatokat végző marketinges szakember társaságában. A kezdeti röhejt persze, hangos állkoppanás váltotta fel, amikor kipróbáltuk néhány percre a futurisztikus küllemű kutyút. Akkor és ott azt hittük, hogy megtörtént végre a csoda, és nemsokára minden egyszerű játékos számára elérhetővé válik az álom... a tudományos fantasztikumból végre valóság lesz. Soha nem gondoltam volna, hogy bár maga a technológia iszonyú sokat fejlődött, de mégis... ennyi idő eltelte után az átlagos játékos még mindig ugyanott tart ezen a téren, mint tíz éve! Be kell vallanom, jómagam is azok közé tartozom, akik bizony kinkeserösen tudnak csak egy-egy komolyabb hardverre beruházni. Így nem csoda, hogy tényleg csak arra költ az ember, ami feltétlenül kell a gépbe. Nem szeretném mélyen ecsetelgetni a másfélmillió VR eszközök paramétereit, de úgy fest, lassan elérkezett az idő, hogy ne csak egéren, joysticken, billentyűzetten gondolkodjunk, amikor a virtuális valóság illúziójába próbálunk belépni, hanem tervbe vehetjük gépünk I-O eszközeinek alternatív irányokban történő bővítését. Kezdjük talán az elején...

Ősi kezdet. A '95-ös VFX1 technikai paramétereit az akkori 486-os gépek jellemzőinek tették többé-kevésbé eleget. Akinél volt a fején egy ilyen kutyú, az első felindulásában talán elkezdte ragasztgatni a kis színes blyegeket az OTP takarékkönyvébe, hogy majdan magáévá tegye a Johnny Mnemonic fejről le-rángatott vacokot. Aki viszont volt olyan jól anyagilag eleresztve, hogy netalán tán sikerült egy ilyen sisakra beruháznia, az valószínűleg jelenleg is azzal tölti

az idejét, hogy a falba veregeti megkínzott fejét (persze, sisak nélkül). A VFX1 ugyanis megiehetősen gyorsan elsüllyedt a feledés játékony homályában. Ami furcsa, hogy a virtuális valóság illúzióját megteremtő próbáló eszközök leg-többje, amilyen nagy hírveréssel jön, olyan szép csendben állítja le a gyártást. Szerencsére a fejlesztő cégek nem adják fel egykönnyen, így szép számban felhetünk jelenleg is a piacon mindenféle VR jelzővel ellátott, néha nevenséges küllemmel és képességgel megvert VR segédeszközöket. Az ősi VFX1 vesztét több tényező szerencsétlen egybeesése okozta. Egyrészt az akkori PC-k már vigan eldolgogtattak 24, ill. 32 Biten, erre jött egy technológiai csodának kikiáltott alkotás, mely maximum 256 szín megjelenítésére volt képes (ezt a VESA kompatibilitással magyarázták), és ráadásul egy óránál tovább nem volt túl egészséges fejünkön tartani a nevenséges, 60 Hz-es képfirissítés és az ebből eredő aszalt szem effektus miatt. További hátránya, hogy nem ártott rendelkezni az adott játékhoz elkészült driver programmal. Ennek hiányában csak annyit értünk el, hogy „mozgásvázson” méretben játszhattunk. Közel negyedmillió induló ára sem tartozott az előnyei közé, hogy a teljes inkompatibilitást a televízióval, a videomagnóval és egyéb eszközökkel már ne is említsem. A támogatottsági index nem volt rossz, hiszen több száz játékhoz (és néhány alkalmazáshoz is) használhattuk cyber-fejledőnket, csak hogy a Quake 2-es időköz óta nem igazán látott senki VFX1-et támogató programot, valamint a fejlesztők is leálltak a további driverek készítésével. Az akkori nagy nevekhez (Doom, Quake, Comanche, Descend, Heretic stb.) szerencsére létezett patch, mely segítségével a virtuális szemfényvesztés már '95-'96 környékén átélethető volt. A technológia lényegét a sisakba beépített két 0,7" LCD képernyő (a 3D-s hatást a szemként más jel sugárzása adta), a fej mozgására reagáló VOS rendszer, a 3D-s hangokat kellenleg szíveszaadó, viszonylag nagyméretű, 20 Hz-es felhajtatók, valamint a beépített mikrofon adták. Érdekessége még, hogy az akkor konkurens I-Glasses, CyberMaxx 180 termékek használtak depixelizáló szűrőt, míg a VFX1 nem. Ezt a Forte szakemberei azzal magyarázták, hogy a VFX1 igaz, pixelesebb, de élesebb képet ad, mint a konkurensok gyártmányai, így egészségesebb az emberi szem számára.

Az orchideák bolygója



Igazi sci-fi klasszikus lett mára Herbert W. Franke „Az orchideák bolygója” című könyve. Aki olvasta, azt nem nagyon lephette meg anno a Mátix alapötlete (Hiába, nincs új a nap alatt.) Ebben az 1961-es műben ugyanis a főhősök gyakorlatilag már nem is élnek, hanem az evolúció olyan magas szintre jutatta el őket, hogy már teljesen mások, mint a mai ember. Lényegében robotok és gépek látják el az életfunkcióikat, és az emberek a tökéletes nirvána állapotában, egy virtuális valóságban élnek, kiváncsiak, szeretnék és gyűlölnék. Az egészen az a legfeljebb, hogyha nem zavarna meg semmi a törékeny evolúció menetéit a Földön, akkor ez a kétségbeesett fantasztkum akár alternatív valósággá is válhat több ezer év múlva...

zel a fejre szerelhető, kijelzővel felszerelt fődídnél szerkezettel mi bárhol elegánsan információhoz juthatunk. Ez viszont merő ábránd marad, ha a Nomadon mülk, ugyanis analóg és SVGA jelek megjelenítésére képes egy vöröses árnyalatú monokróm kijelzőn. Ha most arra gondolsz, kedves olvasó, hogy ezt hogyan lehetne a mindennapi életben használni, és azt a következtetést vonod le a mellékelt kép alapján, hogy sehogy, akkor egyre gondolunk. A Nomad nagy, otromba, 60 Hz-en világ, és mindezt még vöröses árnyalatban van arca elkövetni bődületes, nagyjából másfél-millió áron. A hadsereg talán hasznát venné, ha mondjuk, a készülék képes lenne helymeghatározásra, Internet kapcsolatra, vagy bármilyen egyéb információszerezési célra, de önmagában ezek egyikére sem képes. (Más típusait ellenek ellenére néhány ország hadseregében használják!)



nem nemes egyszerűséggel betolhatjuk, vagy kinyithatjuk azt a mozdulatainkkal. Az Essential Reality mérnökei vékony érzékelő csíkokkal látták el a kesztyűt és amint az a képen is jól látszik, mi lehetünk a totális urai a gyűrűnek ill. gyűrűnek, ugyanis mind az őt ujjunkon ezek hivatottak a kezünkön tartani a kesztyűt. A mérnökök jó stratégiáknak is bizonyították, hiszen okos módon nem követték el azt a hibát, mint a

Forre a VFX1 esetében, hogy állandóan minden egyes megjelenő játék mellé külön rutin készüljön, mely a kesztyű támogatását hivatott megoldani. Ez az eszköz ugyanis bármilyen addigi hagyományos beviteli eszközt képes lehet kiváltani, köszönhetően a hozzá adott szoftvernek, mely játési könnyedséggel betanítható. Ha a hitmanes példa senkit sem hozott lázba, akkor gondoljunk csak pl. a Black & White varázslataira, melyeket eddig az egér vonzóásával vittünk be. A P5, mivel USB porton kommunikál a gépünkkel, meglehetősen gyorsnak mondható. Azt viszont senki sem ajánlom, hogy eddigi jól bevált

Pedig a fejlesztők szeretnék... csak mi nem.

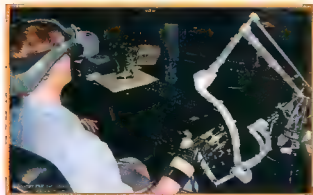
Említésre méltó még a szintén leállított, nagyon izgalmas küllemmel bíró Sony Glasstron, mely már az elérhetőbb árkategóriába sorolandó. Sajnos a készülékből kimaradt a lényeg, azaz a Glasstron nem támasztotta a fejfel történő mozgatót. A Sony próbálkozása végtelenül egyszerű ok miatt felejtődött el: nagyon kevés embernek csilliant fei a szeme tulajdonképpen egy fejre szerelhető monitor gondolatára. Szintén említésre méltó, de leállított termékek a Dynovisor, az i-Scape és a PS2-es konzol számára kifejlesztett Eye-Trek. Ezek a termékek gyakorlatilag mind a százezer nagyságrendbe tartoztak, és nem tartom kizártnak, hogy hazánkban is fellelhető egy-két darab még jelenleg is ennyire kerül. Legnagyobb hiányosságuk a mikrofon mellett a fejmozgásra történő reakció teljes hiánya. Emiatt nem is nevezném ezeket a termékeket virtuális sisaknak. A jelenleg is kapható ProView STM, Sim Eye, Hi-Res 900, Nomad típusok ára viszont indokolatlanul magas. Nem elég, hogy a viseletük határozottan kellemetlen, de a Nomad típus szerintem sokkal a fejlesztők sem gondolták komolyan. A marketinges az elmes „Information... anywhere.” mondatával teljesen arra enged következtetni a vásárlót, hogy ez-



VR-t mindenkinek! Mivel a komplett VR sisakok (melyek tartalmazzák a fejmozgást érzékelő elektronikát) milliós nagyságrendűek, azért ha mégis valamilyen sisak vásárlásán történik a fejünket, akkor érdemes az i-O Display Systems cég i-glasses termékén elgondolkodni. Ez a szemüveg már jóval komolyabb tulajdonságokkal bír, mint elődei és jelenlegi konkursai. Ilyenek a 120 Hz-es világosátlós kép, a 24 bites színmélység, a 800X600-as felbontás és a 20 dekagramm körüli, pehelykönnyű súly. Igaz, az ára egy komolyabb digitális fejnyékezőgéppé árával vetekszik, mégis hiszem, hogy a megszállott játékosok igazi kedvence lehet. Hátránya, hogyha a tökéletes virtualitás megteremtésére törekszünk, akkor kénytelenek leszünk mellé pl. egy infravörös fejmozgást-érzékelőt beszerezni. Ez utóbbi ára már a fő készülék többeárát megvárható. Ha mindez megvan, akkor akár azt is hihetnénk, hogy a technika jelenleg ennyit tud nyújtani nekünk a hibátlan illúzió elővarázsolása terén. Mondanom sem kell talán, hogy tévedünk. Jelenleg ugyanis az i-glasses mellé jár egy VR kesztyű is. Bár első ránézésre Freddy Krueger ihletette meg az alkotókat, mégse legyünk ennyire szigorúak. A P5 névre hallgató kesztyű egészen kellemes darab. Egy fejmozgásra érzékeny sisakkal és ezzel a kesztyűvel, már kezd komolyra fordulni a dolog. A kesztyűt mellé a Hilman 2 teljes verziója és még két játék jár. Igaz, egyelőre még nem érezhetjük kezünkben a zongorahang fessségét, de jó érzés, hogy végre nem egy kattintással nyitunk ki egy ajtót, ha-

optikai égerét az Unreal Tournament 2004 vagy egyéb nagyon pörgős shooter esetében lecsereélje. A P5 reakcióideje sokkal jobb, mint anno a Game Commander esetében elérhető volt, de az optikai éger még mindig gyorsabb. Kellemes lehet ebben a kategóriában pl. a Far Cryal használva. Gondolatok csak bele, fent álltok egy hegy tetején, optimális esetben a fejeteken az i-glasses, kezeteiken a kesztyű... kislíj behajlít, távcsöves puskára váltottál, fej elfordít, körülnézel, nincs-e valaki a hátad mögött, egész kéz megmozdít, célra tart, mutatóujj sző szerint a ravaszon, új behajlít... jöhet a következő. Aki még erre is csak legyint, annak igaz meglepetést okozhat az Interactor Cybervest nevű force feedback jellegű mellény vagy a kényelmesebb embereknek a Battlechair, melyben ülve alaposan meglepődhetünk. Mindkét eszköz nagyon rákötött egy erősítőre, és meglehetősen valóságos élményben lehet részünk, ugyanis ha bekapunk egy-két golyót, a vérfroibanunk, akkor a force feedbacknek hálá azt tényleg érezni fogjuk.

Amint látjátok, a virtuális valóság sok év nélkülözése után végre elérhetővé válhat az átlagos játékosok számára is. A fenti eszközök ára együttesen ugyanis nem éri el a negyedszázalékos forintot, azaz az 65 VFX1 áráért már teljes élményben lehet részünk. Bár tény, hogy ez rengeteg pénz a játékosok legtöbbje szemében, de az álom már végre nem elérhetetlen.





Zsiasztok! Mint azt már a múlt hónapban is jeleztem, ezúttal a DirectX lesz fókuszban, legalább is nagyrészt. Amikor e téma kibontásának mikéntjén morfondíroztam, több lehetőség is eszembe ötlött. Egyrészt az, hogy mivel egy adott időpontban rendelkezésre álló legfrissebb DirectX verzió voltaképpen felvonultatja mindazokat a lehetőségeket („feature“-öket), melyek az éppen legfejlettebb 3D-s ábrázoláshoz szükségesek, ezért – némiképpen igazodva az előző hónapban elmondottakhoz is –, talán egy amolyan szótár-szerű rendszerben lenne érdemes végigvennem a fontosabb fogalmakat. Ez azonban mindenképpen magával kell, hogy vonja többek között például a hardverek fejlődésének legalább vázlatoszerű bemutatását is, hiszen nincs „élő” technológia a hardveres, illetőleg szoftveres támogatás összefonódása nélkül. Ezért végül úgy gondoltam, az egyes technológiák, a hardverek, illetve a DirectX szétválasztása helyett inkább adok egy nagyobb lélegzetű, átfogóbb képet a fejlődésről, aminek keretében minden fontos eljárást körüljárjak majd ott, ahol annak igazán helye van. Bízom benne, hogy valamennyi 3D íránt érdeklődő olvasó szívesebben fogadja majd ezt a megoldást.

DIRECTX EVOLÚCIÓ

avagy a 3D-s grafika és a DirectX fejlődése a kezdetektől napjainkig

Wolfenstein tornyai a láthatáron. Az egyik ok, amiért semmiképpen sem szeretném kihagyni a hardveres szintér történetének jeles állomásait, roppant egyszerű: háromdimenziós ábrázolás már a DirectX megjelenése (1995) előtt is létezett. Elsőként érdemes feltenni a kérdést, vajon PC-s vonalon mi indukálta a 3D-s grafika kialakulását, majd robbanásszerű fejlődését? Nos, mint bizonyára emlékeztek, a kilencvenes évek közepére a konzolok valódi virágzásának lehettünk tanúi.

A játéktérkében mindenki vadul nyomta a különféle szimulátorokkal, lövöldözős programokkal, a gyártók és az üzemeltetők pedig vagyonokat kerestek. Akkoriban viszont már nem volt igazából „kiváltság” számítógépet venni otthonra, mindamelllett a gépek színvonala nagyon gyorsan javult, elég csak a Pentium-alapú PC-k térhódítására gondolni. Ezek a cuccok régen sem voltak olcsóbbak, mint ma, és bizony egyre több felhasználó, valamint fejlesztő fejében bukkant fel ugyanaz a kérdés: miért van az, hogy egy százazrekebe kerülő PC közel sem bírja ugyanazt a grafikai színvonalat produkálni, mint mondjuk egy PlayStation, vagy egy Sega ketyere, ahogy ugyanakkor ráadásul nagyságrendekkel olcsóbbak is? Ugyanis egészen világos, hogy a Wolfenstein 3D 1992-ben, majd pedig a Doom 1994-ben forradalmat csinált, és sok egyéb mellett kétségtelenül bizonyította, milyen jól használhatók az asztali számítógépek játékra is. Nem beszélve arról, hogy sokan csak az említett programok miatt vásárolták meg első gépüket, még annak ellenére is, hogy ezek grafikai színvonala sehol sem állt a konzolra készített játékokhoz képest. De ha már ez szóba került, itt emelném ki John Carmack érdemait, aki tevékenységével nem pusztán a játékszoftver-ipar fejlődését alapozta meg, hanem programozói képességeivel legalább annyira segítette elő a hard-



verek párhuzamos szárnyalását is. Visszatérve a fenti kérdésre, a válasz alapvetően abban rejlik, hogy a PC-t nem kizárólag játékra tervezték. Emiatt ahhoz, hogy minőségi grafikát tudjon megjeleníteni, szükség van különböző effektusok és eljárások felhívására. Csakhogy a kezdeti időkben még nem létezett grafikus vezérlő, ezért minden feladatot a központi processzorra és memóriára kellett terhelni. A CPU felépítése azonban ilyen feladatok teljes körű átvállalására egyszerűen nem alkalmas. Ezt természetesen a nagyobb lapkagyártók is hamar felismerték, és piacra dobták a világ legelső, önálló grafikus processzorral szerelt VGA kártyáit.

Első lépések a diadal útján. 1993-ban három jómunkásember úgy döntött, hogy létrehoznak egy kis céget, mely az nVidia nevet kapta a keresetségben. Össze is barkácsoltak gyorsan egy



chipet, melynek gyártásához anyagi fedezetet a konzolmágus Segától kérték, majd kaptak is kölcsön. Az eredmény, a Diamond Edge 3D nem volt semmi, különösen mai szemmel nézve. Először is azért, mert nem háromszögekre, hanem négyzetekre bontva számolta ki a 3D-s objektumokat, továbbá volt a kártyára építve egy 32 csatornás hullámítás hangvezérlő (I) is. Az eszköz e jellemzői miatt nem aratott túl nagy sikert sem a felhasználók, sem pedig a gyártók körében, nem is beszélve arról, hogy mivel egységes szabvány még nem igazán létezett, a kártyára nem is nagyon készültek játékok. A Sega ugyan kiadott hozzá két programot, melyeket saját Saturnjáról konvertált át, azonban ez sajnos kevésnek bizonyult az üdvösséghez. De mit is tudott az NV1? Nos, meglepően sok párhuzamot fedezhetünk fel a mai kor termékeihez képest, ugyanakkor bizonyos, ma már általános követelmények még hiányoztak. A chip előre nem ismerte a triangle setupot. E fogalom meghatározásához (ugyanis a későbbiekben még fogom említeni) úgy gondolom, érdemes egy kis kitérőt tenni. Ha azt szeretnénk viszonylag egyszerűbben meghatározni, hogy a háromdimenziós világ felépítése milyen lépésekben történik, akkor három fő lépcsőfokot kell elkülönítenünk. Első ezek között a geometriai számítások elvégzése. Többször szóba került már, hogy a háromdimenziós térben megjelenő objektumok szinte kivétel-



nélkül poligonokból, azaz sokszögekből épülnek fel. Ezek helyzetének kiszámításához a GPU a legegyszerűbb sokszögre, azaz háromszögekre bontja a testet határoló összes felületet. Mivel ez a tér csak látszólag háromdimenziós, hiszen ezt a képet is egy kétdimenziós képernyőre kell leképezni, ezért a háromszögek oldalainak változásával gyakorlatilag leírható a világ állapota (illetve az azt felépítő objektumok koordinátáinak) az a része, amelyet a szemlélő adott pillanatban, adott nézőpontból lát. A központi vagy a geometriai társzámítógépes feladat, hogy ezeket az objektumokat a kívánt pozícióba helyezze. Ennek keretében először megtörténik a méretezés (scaling), melynek során a tárgyat a kívánt mértékben kicsinyítjük, vagy nagyítjuk. Ezután következik az áthelyezés (translation), amikor a tárgy pozicionálása megtörténik. Végül jön a forgatás (rotation), amikor is az objektum megfelelő helyzetbe forgatásra kerül sor. Hogy a kép teljes legyen, ehhez a folyamathoz kapcsolhatjuk még egyébként az ár-

nyalást (lighting) is. A triangle setup voltaképpen azt jelenti, hogy az átalakítás, valamint a megvilágítás során kapott adatokat olyan formába kell rendezni, hogy azokat a 3D gyorsító megfelelő ha-



tékonyssággal értelmezni tudja. Ezt az eljárást tehát az NV1 még nem ismerte, azonban nem sokkal később a 3Dfx-féle Voodoo már kétfarm részben képes volt átvállalni a triangle setupot a CPU-tól (de erről később). Vajon hiányosságain túlmenően mit tudott az NV1? Nos, a feature-ök egy része a mai chipekből is ismerős lehet: flat és Gouraud árnyalás; point sampling; bilineáris szűrés; mip-mapping; alpha blending; per pixel fog. Nézzünk meg ezek közül néhányat közelebbről!

Az NV1 hagyatéka. Az imént már beszéltem a virtuális tér felépítésének három lépcsőfoka közül az elsőről, ami a geometriai számítások elvégzését jelenti. A második lépés a textúrázás, ez talán a legösszetettebb művelet. A háromdimenziós objektumoknak az első művelet során mindössze a „drótvázait” kapjuk meg. Ahhoz, hogy elnyerjék a kívánt külsőt, a szó szoros értelmében fel kell öltöztetnünk ezeket. Ezt a célt szolgálják a textúrák, amelyek voltaképpen kétdimenziós képek. Ezeket szükséges a 3D-s felületre vetíteni olyan módon, hogy meg kell rajtuk találni az éppen feloldozott pixelhez illő textelt. A pixel, fogalmát tekintve a kétdimenziós (sík) kép legkisebb önálló eleme. Erről már részletesen volt szó a shadercélról, ezért most nem tagolom újra. A textel (texture element, azaz képelem) pedig egy pixelnyi textúrát jelent. Az összefüggés a kettő között annyit, hogy a képernyőn megjelenő pixel több textel kombinálásából születik meg (hogy ez mit is jelent a gyakorlatban, arra majd később fogok kitérni, amikor átnézzük az összes létező textúrázós eljárást). A textúrázás folyamatának nagyon sok részeleme van, ezek egyike az árnyalás. Ha felépítünk egy világot a számítógépes térben, látni fogjuk, hogy a mindenféle további művelet elvégzése nélkül egymás mellé helyezett tárgyak borzasztóan sterili összképet adnak. Nem véletlenül, hiszen szemünk azonnal keresi a valóságos környezet egyik legfontosabb jellemzőjét, a megvilágítást. Természetesen egyes síkfelületek esetében erre megfelelnek a fénytérképek (light map), melyekről korábban részletesen szoltam, szintén a shaderekkel összefüggésben. Azonban másfajta, bonyolultabb objektumok esetében ez

nem követhető eljárás, így nem lehet elkerülni a processzor teljesítményét is igénybe vevő árnyalást. Ennek egyik legegyszerűbb formája a flat shading. Ekkor minden egyes poligonhoz csak egy fényerő értéket számítunk, ami az egész háromszög megvilágítását meghatározza. Ez a CPU-tól nem von el túlzottan nagy teljesítményt, de nem is valami szép, ugyanis a hirtelen fényerő-változás esetén a poligonok közötti határvonalak élesen látszanak. Ennek korrigálására született a Gouraud shading eljárás, amely elnevezését kifejlesztője, Henri Gouraud után kapta. Lényege, hogy kiszámítja a háromszög mindhárom csúcspontjának fényerőjét, majd azok interpolálásával határozza meg a közties felületek megvilágítását. Mint említettem, az NV1 mind a flat, mind pedig a Gouraud shading alkalmazására képes volt tehát. Csak a teljesség kedvéért említeném meg itt, hogy létezik más árnyalási módszer is, mint például a Phong shading, amely már minden egyes pixelnek külön-külön határozza meg a fényerőjét. Nagyon szép eredményt ad, ugyanakkor roppant erőforrás-igényes is. Emeltem meg a feature-listában fentebb az NV1 alpha blending képességét is. Ezt korábban már szintén érintettük, de akik esetleg nem olvasták, azok számára álljon itt néhány mondat az eljárásról. Az alpha blending technika az átlátszó hatások (üveg, füst, köd, pára, víz, jég stb.) előállítására szolgál. Neve onnan ered, hogy az átlátszó kép (illetve a 3D-s környezetben a poligon) minden egyes pixele kap egy alpha értéket. Ez az érték annak meghatározására hivatott, hogy az eredeti pixelre történő rávetítéskor melyik pixel színe milyen értékkel szerepel. Az alpha érték megadásakor valamilyen pixelhez rendelhető ilyen jellemző, magyarul a beállításról függően a domináns pixel felülírhatja a másikat. Minél nagyobb a pixel alpha szintje, annál kevésbé átlátszó.

Nos, legnagyobb sajnálatomra itt be kell fejeznem. Ugyan a DirectX-ig ezúttal nem jutottunk el, de nem is baj, mint ahogyan a bevezetőben is említettem, szerintem a gondolatmenet így lesz teljes. Következő alkalommal folytatjuk az egyes feature-ök bemutatását, ekkor már párhuzamosan a DirectX fejlődésével. Reményeim szerint a végére teljes 3D „lexikon” áll majd rendelkezésükre. Addig is baráti üdvözlétem mindenkinél!

Sz@by



Azok kedvéért, akik most kapcsolódnak be – bár tudom, hogy ilyenek nincsenek, hiszen mindenki megszállott Gamer-olvasó –, ez az előző rész folytatása. Eddig anthrax és pesztis alapképzés folyt, most pedig következnek a folytatás, egy-két nem annyira ismert, „A” kategóriás kis gonosztevőről.

BIOTERRORIZMUS II.

avagy a folyt. köv.

Himlő (*Variola major*). Sokan gondolhatják „Himlő? Itt? Mint biofegyver?” És a válasz: igen. A himlőnek kis kerek életrajza van a születésétől a haláláig, illetve a lehetséges feltámadásáig. De nézzük csak sorjában.

A himlőt még az élelanyag felfedezése előtt használták biofegyverként. Az egyik legismertebb dokumentált esete ennek a francia-indián háborúból kapta. Az angolok vereséget szenvedtek Fort Carillonnál, ahol a Champlain totipartján fekvő várost akarták bevenni. Ekkor Sir Jeffrey Amhurst, az angol csapatok parancsnoka francia-szimpatizáns indiánok egy csoportjával találkozott, és barátságot színelve himlővel fertőzött takarókat osztott szét közöttük. Az indiánok, akik nem voltak immúnisak a betegségre, természetesen elkapták a vírust, és rengetegen belehaltak a kórho. Az angolok ekkor sikeres támadást intéztek az erőd ellen, ám végül ők is megfertőződtek. Tipikus esete a verem-ásó saját veremébe való beesésének.

Az 1970-es években óriási egészségügyi diadal volt a himlő eltörlése a föld színéről. Ezért nem kaptak már oltást Magyarországon sem az 1976 után születettek. Rendkívül ironikus, hogy ez a világméretű intézkedés (az oltás szükségletlensége) nyitotta meg újra a kaput a vírus biofegyverként való felhasználására.

Amit tudni érdemes: A fekete himlő a Poxvirus variolae által okozott, heveny, ragályos betegség. A körök-öz külső környezeti tényezőkkel szemben köz-

pes ellenálló képességgel rendelkezik. Beszáradt állapotban, szobahőmérsékleten hónapokig fertőzőképes marad; hővel szemben érzékeny: a vírusszuszpenzió 55°C-on 20 perc alatt, 37°C-on 24 óra alatt veszíti el a fertőzőképességét. A himlő heveny klinikai tünetei vírusfertőzésre, leginkább influenzára emlékeztetnek, többnyire hirtelen kezd, magas láz, fejfájás, szédülés jellemzi, majd a kezdeti tünetek után két-három nappal a láz leesik, és megjelennek a kiütések. A himlővírus biológiai fegyverként való bevetésének jelentőségét az adja, hogy cseppfertőzéssel is terjed, és fogékony populációban rövid idő alatt nagyszámú megbetegedést okoz. Egyetlen eset előfordulása járványveszélyt jelent. Biológiai fegyverként történő alkalmazásának legvalószínűbb módja a körök-öz aerosol formájában a légtérbe történő kijuttatása.

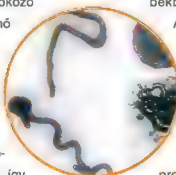
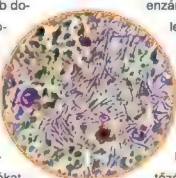
Botulizmus (*Clostridium botulinum* toxin). A *Clostridium botulinum* baktérium által termelt botulinum toxin az egyik leghalálosabb, ember által ismert idegméreg, így fegyverként már régóta nagy becsben tartották. 1910-ben Pancho Villa követői valószínűleg botulinum toxint használtak a mexikói szövetségesek ellen. Bár a részletek nem tisztázottak, azt mondják,

olyan feljegyzéseket hagytak hátra, amelyekben leírják, hogyan temettek el disznóhúst és a zöldséget néhány napra, hogy aztán később ezt a kutyvalékat kiássák, és ételeket mérgezzenek meg vele. Éles fegyverekre is rákén- tük, hogy sabbe juttathassák a körök-özöt

A második világháború alatt a hírszerzés tudomására jutott, hogy a németek botulinum toxint termelnek, hogy olyan fegyverként tudják használni, amelyet a La Manche csatornán átkelni szándékozó megszálló csapatok ellen vethettek volna be. Ennek tudatában ironikusnak tűnhet a tény, hogy 1947-ben brit segítséggel egyes cseh polgárok kézigrántába rejtett botulinum vírussal kívánták végezni Reinhard Heydrich-t, a náci Gestapo vezetőjét. Nem bizonyított jelentések alapján úgy tudjuk, hogy a férfi végül a betegség be- halt bele és nem a robbanó gránát okozta sebekbe.

Az USA növekvő érdeklődése a botulinum toxin iránt részben a feltételezett német programnak volt köszönhető. Az oroszok is foglalkoztak a vírussal. S bár mindkét ország előállította és tanulmányozta, végül mindkettő alacsonyabb prioritást adott a programnak, mivel a kör terjeszthetősége messze alulmúlta az anthrax vagy a tularémia kínálati lehetőségeket.

A botulizmus nem tartozik a levegőben, nagy tételeben terjeszthető biofegyverek közé. A terroristák



azonban könnyűszerrel használhatják elzárt helyeken vagy élelmiszermegőrzésre.

A kór, a botulizmus akár belélegzés, akár szennyezett víz vagy élelmiszer fogyasztása nyomán kialakulhat

Az élelmiszer eredetű botulizmus vagy más néven kolibacillózis ritka, életveszélyes mérgezés. A Clostridium botulinum nevű baktérium által termelt méréganyag okozza, amely a legerősebb ismert toxinok közé tartozik. A nem megfelelően sterilizált, házilag tartósított élelmiszerekben, hazi töltésű hentesárakban, lejárt szavatosságú élelmiszerekben fordulhat elő. A fertőzés megelőzhető az ételek alapos megfőzésével fogyasztás előtt, szakszerű tartósítással és a higiéniai szabályok pontos betartásával.

A Clostridium botulinum spórákat képző baktérium. Ezek a spórák a számukra kedvezőtlen feltételek között évekig is alvó állapotban maradnak. Amikor a körülmények jóra fordulnak, vagyis elegendő a tápanyag meg a nedvesség, és hiányzik az oxigén, akkor a spórák visszaalakulnak baktériumokká, szaporodni kezdenek, és méréganyagokat termelnek. A méréganyag szervezetbe kerülése után a lappangási idő általában egy-két napig tart, de jelentkezhethet sokkal előbb és később is. Minél több mérget kerül a szervezetbe, a betegség tünetei annál hamarabb alakulnak ki.

Az első jelek lehetnek emésztőrendszeri tünetek (szájszárazság, émelygés, hányás, hasmenés vagy székrekedés, gyomorgörögés) vagy látászavarok (száraz szem, kettős látás, homályos látás, kitágult pupillák, alig emelhető szemhéj). Majd a beteg nyakfókú fáradtságot, elcsúszást tapasztal, nehezebb esik a beszéd, az evés és a nyelés. A végtagok izmai és a légzőizmok egyre gyengülnek, az izmok mozgásáért felelős idegek károsodnak, előbb a végtagok bűnülnek le, aztán fokozatosan az egész test, végül légzésbűnülés következik be.

A tünetek jelentkezésekor sürgősen orvoshoz kell fordulni, és kórházba kell a beteget szállítani. A kezelést meg kell kezdeni, még mielőtt a diagnózist a laboratóriumi vizsgálatok megerősítenék.

Vérzéses lázzal járó vírusfertőzések (Haemorrhágiás lázak). Ebola. A szó félelemmel tölti el az embereket. Már több mozifilm is készült az ebolához hasonló fertőzés lehetséges következményeiről. Ám ez a vírus csak egyike a számos halálos, vérzékenységgel járó lázoknak, amelyekkel biológusok állhatnak harcra az emberiség ellen. A vérzékenységű járó vírusos lázak a fertőzőtőlnek külső és belső vérzéseket okoznak. Négy baktériumtörzs felelős a betegségről, ezek az Ebola, a Marburg, a Lassa és a Junin

Az Egyesült Államok és Európa területén ezek a betegségek nem fordulnak elő természetes módon, azonban azzal, hogy az utazás gyorsaság és egyszerűvé vált, az ilyen vírusokat könnyedén be lehet hozni. A vérzéses lázak terjedése a típusuktól függ. Néme-lyiket úgy kaphatjuk el, hogy a vírusgazda emberrel vagy állattal közeli kapcsolatba kerülünk, vagy ha

Emberek fertőző megbetegedése, egy esetleges biológiai hátrésszel.

Megbetegedések néhány típusa	Lappangási idő (nap)	Betegség időtartama (nap)	Halálozási arány	Kezelés típusa
BAKTERIOLÓGIAI MEGBETEGEDÉSEK				
Tüdőpestis	2-5	1-2	magas	antibiotikum
Lépfene	3-5	3-5	magas	antibiotikum
Nyúlpestis	1-10	14-21	magas	antibiotikum
Diphthéria	2-7	7-70	magas	oltóanyag
Kolera	< 1-2-3	-7-14	magas	folyadékból, antibiot.
RIKETSIAI MEGBETEGEDÉSEK				
Q-láz	14-21	7-14	alacsony	antibiotikum
Flektusz	7-14	12-18	magas	antibiotikum
VIRUSOS MEGBETEGEDÉSEK				
Lassa-láz	7-18	8-14	magas	nincs
Marburg-láz	4-10	6-9 (-35)	magas	nincs
Himfi	10-12	21	magas	antibiotikum
Sárgaláz	3-6	7-14	magas	tünet szerint
Dengue-láz	2-7	5-8	csekély	tünet szerint
Agyvelőgyulladás	7-14	17-32	alacsony	-

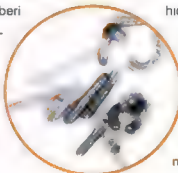
egy fertőzőt rovar megcsíp minket. Ezek közül a vírusok közül néhány már valószínűleg régóta velünk van. Krisztus előtt 431-ben az athéniak egyharmada egy titkosztos betegségben vesztette életét.

Egyes történészek úgy gondolják, hogy az a feljegyzésekben hátrahagyott kór az ebola lehetett

A vérzéses lázzal járó a betegségek azért félelmetesek, mert nagyon könnyen terjednek. Elég egy fertőzőt ember testnedveivel kapcsolatba kerül-
ni: az orr, a szem, vagy a szájról nyálkahártyá-
ján keresztül is simán felszívódhat, pl. a beteg
tüsszentéséből származó fertőzőt nyál cseppecskéi.
(Dustin Hofmannék nem véletlenül viseltek azokat a
nagy, sárga ruhákat)

Az ebola és társai állandó fenyegetés az Afrikában élőknek és az oda utazóknak. Az Ebolával fertőzőt emberek több mint a fele a fertőzést követő néhány héten belül intőzatos kínok között meghal

Az Ebola és a Marburg vírusok az emberi szervezetbe legveszedelemből kórokozók, a halálozási arány eléri a 80%-ot. A Filovírusok családjába tartozó fajok életciklusát, sejtbe történő bejutását a mai napig nem sikerült megfigyelni, így sem hatásos kezelési mód, sem védőoltás nem létezik ellenük.



Tularémia (Francisella tularensis). Először az USA-ban írtak erről a pestisszerű megbetegedésről 1911-ben. A mókásokat fertőző új baktériumot a kaliforniai Tulare megyében fedezték fel, innen a neve. Ez a kór nagyrészt kisállatokat fertőz meg. Leggyakrabban a nyulak betegségeivel azonosítják, ezért nyúlpestisnek is hívják. Az emberekre úgy terjedhet át, ha egy vészróv rovar, mint pl. kullancs, vagy bogly megcsíp minket, vagy ha a fertőzőt állat húsával, bőrével kerülünk kapcsolatba, ha fertőzőt vizet, vagy ételt fogyasztunk, vagy ha beléleg-
zük a baktériumot. Természetes környezetben is előfordul, de mesterségesen is előidézhető fertőzés.

Bár nem ismeretes, hogy emberről emberre terjedne, ám biológusokként jó lehetőségekkel kecsegtet, hiszen kiválóan lehet vele éltet és vizet mérgezni, ráadásul már igen kis mennyiség is elég a fertőzéshez. Az előző cikkben említett Isah tábornok tularémiával is kísérletezett, mivel azt a kórt kereste, amellyel a legtöbb embert tudja a legrövidebb idő alatt elpusztítani. A mandzsuáriai ellen akarta használni a második világháború előtt. A feljegyzések szerint legalább 200 ember esett áldozatul a nyílt mezei teszteknek, amelyek során fertőzőt bombákat dob-
tak civilekre. Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) becslése szerint 50 kilónyi tularémia vírus levegőbe permetezése egy 5 millió város felett 250 ezer megbetegedéshez vezetne, amelyből 19 ezer halálos kimenetelű lenne. A betegség lefolyása néhány hétig tart, azonban gyakran előfordulhat visszaesés a következő hetekben, sőt hónapokban is. A fertőződés után 1-14 nap alatt jelentkeznek a tünetek, melyek nem sokban különböznek az influenzától: láz,

hídegrázás, fej- és izomfájdalom, hányinger, hányás, hasmenés és száraz vagy kissé váladékos köhögés. Ám megfelelő antibiotikum-kezelés nélkül a beteg napról napra gyengül, lefog, és két héten belül akár meg is halhat. Igaz, hogy a gyógyszereknek köszönhetően a halálozási arány csupán 2%-os, de tömeges bevetés esetén

a fentebb említett példa is mutatja, hogy van helye a csúnya bacik köz.

Ennyi firt bele – ramélem beléfrt – a rendelkezésre álló helybe Képeket a betegségekről nem mellékeltem, mert fiatalabb olvasók is vannak. Ha valakit érdekel a téma, linkekkel tudok szolgálni, ahol nagy-on(!) csúnya képek is vannak. Igaz, hogy ez nem teljesen Pro Futuro tábla volt, de csak érezni akartam, hogy inkább két mai Worm.Win32.Sasser.b, mint egy „igazi” vírus.



Itt a tavasz, egyik nap meleg és napfényes, másnap hideg és esős idővel, tetézzve a szokásos tavaszi fáradtsággal (az éjszakai lanpartiknak ehhez semmi köze). Ráadásul, amelyik játék köré szerettem volna építeni az e havi agymenésemet, azt már lenyúlta valaki más. Dühömben elövettem a régi NFS gámákat, hogy most akkor jól megszívatom a sok szemétgyorshajtót, erre azok is rendre kifagytak valamiért. Hab a tortán, hogy pont a tolvajos cik kem után megpróbálták kirabolni, kiszúrták az autóm kerekét (innen is hálás köszönet a rendőröknek a segítségért). Ezek után idén valami hihetetlen szemét megy a tévében Forma-1 név alatt, a vasárnap délutánjaim rendre kiabálással és csapkodással zajlanak.

A legutolsó adás után a biztosíték megadta magát, és azzal az elhatározással ülttem le a billentyűzet elé, hogy irgalmatlan fikatengert bocsátok a világra. Öveket bekötöni!

AKIT A BENZIN GŐZE...

Naná! – Vizuális sokkhatások

Érdeklődve figyelem, ahogy az „egyk kereskedelmi csatorna”, vagy tudjátok mit, leírom, a retekklub sorra vállalja fel a sportközvetítéseket. Elvileg szívet melengető a gondolat, hogy végre egy magyar adón láthatom a Dakart, a WRC, a Forma-1 és egyéb autós versenyek adásait. Elvileg. Ha nem számúrnák el az egészet azzal a halom beszélni sem tudó, béna alakkal, akik szakkomentátorként idélenkednek a fejmikrofonnal. Mert az rendben van, hogy a reggeli műsorokba beültetik azokat a „sztárokat”, akik az élet minden más területén csődöt mondtak, túl vannak pár mentális kezelésen, esetleg kiestek egy sorozatból, és másutt még a budikucskot sem lehetne rájuk bízni. Mondom, az rendben van, hogy nekik elég azt megtanulni, hogy „kügyé esemest”, mert őket úgysem nézi senki, az adásidőt meg ki kell tölteni. Az is oké, hogy a délutáni „sókban” a műsorvezető szókincse egy szín-

ten áll a 3 elemi végzett, lárvacú mutogatós báciával, és arroganciával pótolja az intelligenciát (szerintem még ezt a két szót sem tudná lebetűzni, jessz, vi kám from hángeri, kukkenzi bitte ver iz dő szálloda). Hajrá Európa! Sztárbokszt kell a népek, fröcsögjön a vér, ahogyan F. „Gumiarc” Anett, börtangás pszichopata pacallá veri egy reality és pornószász plasztikázott fejét.

De az már mindennek a teteje, hogy olyanokat ültetnek a mikrofon elé a nem kis technikai tudást igénylő műsor közvetítések, aki annyit tud egy versenyautóról, hogy sok rajta a matrica, és így csinál: vrumm-vrumm. A kevés kivételnek kijárhatna a tisztelet, de azok másmiért mérgecsinálnak fel. Itt van az örök jolly joker pár, Palik „Fejhang” László, és elválaszthatatlan barátja Héder „Hári János” Barna. Arra ugye még emlékeztek, hogy az eddigi égé-

voit. Palik első magyarázata: a skáia mérőföldben mutatja a sebességet. Erre jött a többi kép, amelyeken tisztán látszott, hogy ez sem igaz. És ekkor történt meg az az eset, amiért szerintem egy jobb érdező embernek venni kellene a csomagját, és eltűnni egy időre. Vagy ha nem teszi, a főnökének kellene úgy felelőnie, hogy a Hoidig repüljön.

Mert ahelyett, hogy Palik férfiasan, egyenesen a kamerába nézve azt mondta volna: „emberek, hibáztam, nem mondtam igazat, elnézést kérek”, Héder Barna megtartotta szentbeszédét. Hogy itt egy súlyosan sérült ember szanvedéséről van szó (aki a szponzorok nyomására még a halálós ágyán is egy energiatálas dobozt szorongatott a kezében), a netes féregek meg szórászálatat hasagotnak. Hát nem mindegy, hogy hetven, vagy százhetven? Amikor itt egy hősről van szó? És lehet, hogy ez az



sek ellenére Lacika megint elindult a Dakaron, erről már korábban leírtam a véleményemet. Utána történt az emlékeztető borulás, ami pontosan annak a következménye, hogy a minimális rutinnal sem rendelkező, semmi keresnivalója nincs az autósportban. Na, ezek után jött a „kilóhetvennel borultam” mítosz. Már a belsőkamerás felvételekből lehetett látni, hogy a baleset előtti sebesség talán még a százat sem érte el, majd megjelentek a neten az első fotók a kilométeróráról, amelyeken ez már látható



ó hibája, mert a balesetkor azt mondták neki, hogy full gázzal borultak, és ebből következtetett arra, hogy az autó közel a végsebességével ment, ő mondhatta ki először a nevezetes számot

Hát nem mindegy. Ebből is látszik, mennyire semmi közül nincs az autósversenyzéshez, mivel a kanyarokról eltekintve a váltások és a fékezések kivételével az egyenesekben az autósversenyzők mindig full gázzal mennek, hiszen ha ott van az az X-száz lóerő, minek legyen kihasználatlanul. Így az említett kifejezés semmilyen sebesség meghatározására



nem alkalmas. Tegyük hozzá, hogy Palikék az addigi gyorsasági szakaszokon kb. 60 km/h-s átlagsebességet teljesítettek.

De miért is kellett ez az egész? Az első ok talán az illető személyiségében keresendő: hatalmas arccal indult a Dakaron, és kudarcot vallott, amit saját magának sem ismert be. A másik ok a szponzorok, akik azért fizetnek, hogy a lojogjuk többet szerepeljen az adásban. Ha a versenyző már a közvetítés elején kiesik, akkor csináljunk további híreket: mutassuk be szenvedéseit, nyilatkozzon jó sokat az esetről, legyen belőle hős. Hogy mindez gyomorforgató? A negatív reklám is reklám.



Biztos, hogy nem pörgette meg valaki ezt a táblát?

Persze a Forma-1 világában is maradt, ami volt, Palik tovább sikította a butaságát, mellette egy-két, előttem ismeretlen ürge makog néha valami sületlenséget az éterbe, és Baumgartner Zsolt sem váltotta meg a világot. A legjobb az volt, amikor azt hiszem, az ausztráliai futam előtt aggódva jegyezte meg, hogy a Jaguáros Klien, aki mögüle rajtol, még tapasztalatlan a

Fórum és egyéb beszélgetések

gameronline.hu, sms-fal: „Nem tudjátok, mikor jelenik meg a Baumgartner Zsolt F1 Racing Special Edition? És milyen gép kell majd hozzá, hogy kiszámolja a folyton előtűnő lévő 25 autót?”

Bumerang, sisakreklám: „A magyar sperma lassú, de célba ér!”

Index: „Őőő már a felvezető kör előtt őőő tudtam, hogy minden őőő jó lesz, nem fulladtam őőő le. Mindent őőő úgy csináltam, ahogy a mérnökök őőő mondták, még arra is volt időm, hogy őőő apunak intessegek egyet. Jól sikerült a köröm, őőő elégedett vagyok a 20. hellyel, holnapra szeretnék őőő még javítani a pozíciómon. Őőő de most sietek, rengeteg őőő interjú kell még adnom.”

„Csak most kapcsolódom az eseményekbe, ezért kérdezném: a Palik most is indult a Dakaron, vagy még a tavalyról van kint a terepen?”

Forma-1-ben, és féli, hogy össze fogja őt törni. Vazze, hol találunk ekkora arccra bukósíksakat?

A Ferrarinak jelen pillanatban nincs igazi vetélytársa, az idősebbik

Schumacher magabiztosan menetel miltömren hanyadik világbajnoki címe felé. A tavaly még kihívó Räikkönen idén valahol a sor végén kullog, a McLaren-Mercedesnél csodaszámba megy, ha az egyik autójuk be tudja fejezni a versenyt. Montoya és a kisebbik Schumi sem jelentenek igazi veszélyt, az idén hatalmas fejlődésnek indult, Button vezette BAR-Honda az egyetlen, amelyik eddig meg tudta szorongatni a Ferrarit. Igaz, csak annyira, hogy Schumakinak taktikázna kellett egy kicsit, és csak a verseny kezdő perce után vette át a vezérést. Az Európai Unióban, és így már nálunk is bevezetésre kerülő, dohánylevelet tiltó rendelkezések miatt egyébként is veszélybe kerülhetnek a kontinensen tartandó versenyek. Zsoltikánk meg engedelmesen félrehúzódik, amikor a mezőny negyedszerre elhúzott mellette. Kicsit felhangosítja a hifit, benyomja a légkondit, kényelmesen hátradől, „sok álmokfutó, mit száguldozik itt össze-vissza”.

Sajnos a WRC idején szezonjára valaki ott lent, a FIA-nál azt gondolta, hogy ha már a Forma-1-et ilyen profin megreformálták, ne maradjon ki a Rally Világbajnokság sem. Hát, kérem szépen, siralmas. Csökkentették a gyári pilóták számát háromról kettőre – Colin is ezért maradt ki az idei futamból –, viszont bevettek újabb helyszíneket, ellehetetlenítve így a kis költségű versenyző gyári csapatokat (Hyundai, Skoda). Rövidebb idő maradt pályabejárásokra, az itiner finomításaira, a pihenésre, cserébe több verseny van egy napon, és az eddigi 20 perc helyett 1 óra a szervíz ideje. Egyelőre ez sem a nézőknek, sem a versenyzőknek nem tetszik, de ez van, ezt kell szeretni.

Cserébe persze ott van Solberg a Subaruval, amelyik iszonyatosan megy az aszfalt (is), Új-Zélandon addig még nem volt igazi ellenfele, amíg a Pugok kissé magukhoz nem tértek, és ráleptek a tavalyi világbajnok kárm... sarkára. Idén eddig a 307WRC-k a „hulladékok” színfonimájájként szerepeltek a nézők szótárában, de úgy néz ki, Új-Zélandra megtalálták a szárazos tászkát, és meghúzták a lötyögő csavarokat. Markko Martin közben szép csendben vezeti az idei listát a kókusszal, reméljük, idén több időt fog a pályán tölteni, mint általában. De ez akkor sem az a WRC, mint ami tavaly, vagy tavaly előtt volt. Hiányzik belőle nem csak McRae, hanem Mäkinen, a Mitsubishi – az idei évet csak tesztelésre szánják, komoly eredményre nem számítanak –, a Skoda, a Hyundai és valahogy maga a filing. És mindebből mennyi jön át kedvenc csatornánk közvetítéséből: ez felborult, az leesett, ő lerobbant, a másik első lett. Snitt, jöhet a reklám.



„Te figyelj, mindjárt lenyom minket egy fehér taxi!”

Lapozunk tovább, mi van még, hát persze, Autómánia! Amin sosem tudom, hogy sírjak vagy nevessek. Van egy férfi(?) műsorvezető, aki a keze közé kapja napjaink egyik legjobb utcai versenygépét, az új Mitsubishi EVO-t, és mit kezd el részletesen magyarázni? Mekkora a csomagtartója, és mennyi tároló rekesz található benne. Közben a képen azt mutatják, amint egy zsákutcában gyótkötővel dőcög fel-alá, vagy alsó kamera-állással az orra lyukát. Semmi bródszajd, hogy mit is tud ez az autó, miről szól. Csak a tároló rekeszek. Mi lenne, ha egy Nissan Skyline GTR-t kellene bemutatnia? Vacak, rossz helyen van a kormány? Társa, egy törpilla méretű hölgy, aki magabiztos, plázácias butasággal, anétkás artikulációval, selypelve magyarázza, amiről fogalma sincs. Betanulja a színes-szagos prospektusban olvasható marketing szöveget, és utána jól-rosszul visszabúfogja Nesze neked autós újságírárs.

E hónapra kimérgeledtem magamat, ne féljétek, a következő számban ismét előveszünk pár tui autós játékot, és azokat fogjuk vesztetni. A DVD-re most csak magamról raktam fel egy videót, amint éppen elszállt az agyam a fentiek után ;)

gonzales



Sziasztok cuncusok! Megint elérkezett az a pillanat, hogy egymást nézhetjük. Remélem, TI is olyan jól viseltek a már-már nyárlásra forduló időt, mint én. Javaslom mindenkinek, hogy izibe szaladjon ki labdázni a hugicával, vagy az öcsikével a kertbe. Sokkal inkább tegyék azt, minthogy bent poshadozva játsszatok. Ha esetleg mégis azt választjátok, hogy kedvenc magazintok oldalainak fáradságértékét gyengítitek, nem akarok benne megakadályozni senkit, csak hát így elszalasztjátok a szomszéd békibe tollasozását a barát-nőivel, természetesen hálógépes kiserelésben, már-már Dead or Alive-ot megszegyenítő jelenetekkel. De nem szaporítom tovább a pikáns gondolatokat, rám ez úgysem jellemző, úgyhogy belevágok a szörpös linzer középebe, és elmesélem, hogy miről kellene szólnia a mostani rovatnak. Elvileg olyan játékokat próbáltam összeszedni, melyekből mozifilm készült. Pár számmal ezelőtt a „Welcome To Hollywood” csokor révén nagysikerű filmek játékatírátairól volt egy nagyobb összesítés, most pont a fordítottját próbálom összehozni. Kapaszkodjatok erősen a WC-deszkához, a másik oldal végén találkozunk ismét!

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Játék vetítés

Annyit még megjegyezni felvezetésnek, hogy érdekes módon Hollywood csakis időtáblánál időtáblán történetű játékokat karolt fel megfilmesítés céljából, ezek alól talán a Wing Commander az egyedül kivétel, de ott meg épp az volt a baj, hogy Chris Roberts (félisten dizájnér) nem ragaszkodott olyan erősen a saját maga által alkotott játékbéli történethez, mint kellett volna. Egyértelmű, hogy a nagy víz túlföldalán úgy gondolok, hogy abban az esetben, ha valamelyik játék kasszasiker, és sok millióan játszzák, akkor biztos, hogy jó film lehet belőle. Ez nagyon rossz hozzáállás, bár ők csak pénznek akarnak keresni, nem pedig jó filmeket csinálni. Várom már azt a napot, amikor a moziba belüve, sejtelmes zene kíséretében azt láthatjuk, hogy „Directed by Hideo Kojima”. Addig sajnos gyengeségünkül már csak számlamasságokban erősebb próbálkozásokkal kell beérnünk.



Resident Evil.

Paul Anderson neve azonnal ismerős lehet bárki számára, aki szereti az újhullám-mosnak nevezhető horrorfilmeket. Szerintem a Resident Evil sokkal jobb film lehetett volna, mint egy hosszúcombú macával ellátott (Milla Jovovich) gigagyyszerű, zombihenetős akciótenger. A játéksorozat már a sokadik epizódját éli, a

negyedik rész éppen a napokban készül megfilmesíteni órási mennyiségű nyilat felszabadítva a GameCube-tulajok környezetében.

A történet eleje még PlayStation 1-en alakult ki, többször emlegettem már én is Jill Valentine-t a legkedveltebb női főhősnők között, nem is beszélve azokról a kollégáimról, akik jobban kedvelik a szőke lánykát, hatalmas pisztolyokkal a kezükben. Paul Anderson Halálhajó című alkotása után felkaptam a fejem, amikor anno megtudtam, hogy ő rendezi a Resident Evil-t.

Nem titok, a Halálhajó (Event Horizon) nekem nagyon bejött a megjelenésekor. Hasonlóan durva agyterroret vártam így a Resident Evil megfilmesített változatától, sajnos a játékkal történő kapcsolat túl szoros volt ahhoz, hogy értékelni tudjam a gyenge zombis próbálkozásokat a filmben. Az első 15 perc azonban kiemelkedően jól sikerült,

kár, hogy csak az, hisz sokkal nagyobb potenciál volt a témában.

A film második része hamarosan a mozikban lesz, de nem palástolt megérzéseim alapján még az első rész szintjét sem fogja elérni, nemhogy szórakoztató darab váljon belőle.



Mortal Kombat.

Ha már Paul Andersonnál tartok, muszáj vagyok megemlíteni 1995-ös kicsapongását, mely az alkotást ihletett népszerű Mortal Kombat játéktérmi veredős játék ötletéből készült. Liu Kang, Sonya Blade, Shang Tsung és

még sorolhatnám azokat a neveket, melyeket a mai 19-23 éves korosztály környékkel küszködve vesz csak a szájára. Nem kevés vajaz zsemle árát dobáltuk bele a sokszor beleütős (nem úgy Nóri, nem úgy...) kiépítésű játégekbe. Persze a PC-k elterjedésével, a harmadik rész környékén már otthon is remek meccseket lehetett rendezni, sokkal olcsóbban, lévén a CD-meghajtók egy idő után már nem fogadtak örömmel a pénzürméket. Emlékszem, hogy a Mortal Kombat 3 láz sok LAN partinakt szétfirtozta, csak azt tolluk, de legalább a hálózati Mortalnak megvolt az az előnye, hogy nem vészett össze senki azon, hogy ki játszon a WASD konfigon (mint kelet-





kaztek volna a konfliktusok egy gépen történő játék alkalmával). Kung Lao rúiz, de most inkább rátérek, hogy mennyire gyenge film lett a *Mortal Kombat* is. Persze hazudnék, ha azt mondanám, hogy rosszabb lett, mint a *Resident Evil*, ennek a próbálkozásnak legalább a játékhoz több köze volt. A karakterek felismerhetők voltak, a ruházatuk, különleges mozdulatok, minden egyezett a játékból repertoárral. A történet persze olyan gyenge volt, hogy egy két és fél éves éjelszekrény is jobbat rajzol álmban, de ez már mind nem számított, mert a rengeteg kisser és kislány tömegével vette a kukoricát, és út be meg nézni a filmet a legközelebbi szakkal és vetítővászonnal rendelkező objektumokba. Christopher Lambert ide, vagy oda, nem menthette meg a dolgot, de a magyar szinkronnak köszönhetően jó pár aranyköpéssel gazdagodottunk. (*Liu Kang, apád meghalt, gyere haza, nagypapád...*)



Tomb Raider. 1999-ban, a Tomb Raider sorozat első részének debütálásakor senki sem gondolta volna, hogy az eredetileg még csak nem is 3D gyorsított játék akkora sikert fog elérni, amekkorát az évek során sikerült neki. Persze a rosszmaájuk rögtön felkiáltának, hogy az a „sikert” a második rész óta egyre halványabb pompával jelzi Lara Croft fényét, de ezt most tegyük félre. Többször volt már szó róla, hogy Lara Croft a leghevesebb játékkarakter a földön. Érdekeség, hogy eredetileg férfikarakternek szánták, csak a készítés felé néző döntötték úgy, hogy mégis inkább női főhős legyen belőle. A Core Design sikere megalapozottá vált ezzel a lépéssel, sajnálatos módon azonban az EIDOS (a kiadójuk) a több bőr lehúzása érdekében,



no és persze a még több pénz bezsebelése miatt túl erőltetett ütemterv elé állította a Core-os srákokat, akik a hatodik rész csúfos bukása után nem is folytathatják a fejlesztést. A licenc a Crystal Dynamicshez került, a Core-os csapat pedig pihenhet végre, de ami valószínűbb, hogy a fásúlásig tolt Tomb Raider franchise kötöttségeiből kilépve teljesen új játékot fognak fejleszteni. Lara eredetileg Toby Gard designer húga (Frances nevű lányka) alapján lett modellezve, aki a sors iróniaként 1997-ben, tehát egy évvel az első epizód megjelenése után otthagyta a Core-t, mikor marketing okokból túlságosan erotikus irányba kezdtek „fejleszteni” Lara méreteit.

Simon West rendező nem télenkedett, és amikor lehetőséget kapott, hogy az egyik legnagyobb játék sorozatból filmet készítsen, két kézzel ragadta azt meg. Angelina Jolie-nál formásabb és Larához illőbb női főszereplőt nem is találhattak volna, így a siker adottnak tűnt. A Tomb Raider az egyetlen játékból készült film, mely a nemzetközi kritikák alapján az 50%-os minősítés felett végzett, az összes többi, ebben a rovatban szereplő film szemlesütve kullog, még eme, magasnak korántsem nevezhető besorolás mögött is. Simon West neve „garancia” lehetett erre a felikserre, hisz a *Con Air* (Fegyencsárát, Nicolas Cage-ses büntetés) és a *General's Daughter* (A tábornok lánya) is az ő segédletével készítették el. Azt se feledjük el, hogy a Tomb Raidernek második része is készült, így a *Resident Evil* (még nem jelent) folytatásával ez az egyetlen páros, amelynek nem hulladt meg az első rész után a filmvászon.



Wing Commander.

Chris Roberts életéről már olvashattok kisebb bemutatón egy korábbi Gamerben, amelyben (ha nem játszottok a sorozat) kiderült számotokra, hogy Chris munkásságának legeredményesebb része a WC sorozat elkészítése volt. Az 5 részből az első 3-at tekintetjük Chris diadalmenetének, az Origin csapata az utolsó két részt már nélküle készítette. Az Origin után a Digital Anvilnél folytatott úrszimulátor-istenség levétkességét, a Freelancer már minden mai játékos számára elérhető és imádható volt, remélem, sokatoknak tetszett. Ugyan a Microsofittal történt összetűzőkésé miatt Chris a projekt vége felé elhagyta a Digital Anvil, érződik a játékon, hogy kőkeményen benne van a keze. Talán az 1999-ben megjelent Wing Commander film olyan mély sebet ejtett Chrisben, hogy mindenképpen vissza akart nyúlni oda, ahonnan indult, és egy új univerzumot alkotni, korlátok nélkül, fantasztikus lehetőségekkel. Sajnos a film csak érintőlegesen kapcsolódott a Wing Commander sorozathoz, néhány nevet átvettek, és az ellenfél is a Kilrathi volt, de körülbélül ez a lista vége. Sem a hajómodellek, sem az életkor, sem a helyszín nem hasonlított a WC sorozatra, sokkal inkább a Starship



Troopers-féle megközelítést próbálták „koppintani” (van egy sanda gyanúm, hogy Chris túlságosan is szeretett volna filmet csinálni gyermekéből, így elfogadott olyan változtatásokat, melyeket kénytelen volt aláírni, ha kész filmet szeretett volna a forgatás 8 hónapja után a kezében tudni...). Így fiatalok küzdenek az űrben, hi-tech űrhajókkal egy idegen faj ellen, kis love story, kis akció, és semmi Wing Commander szintű zűr. Freddie Prinze Junior és Matthew Lillard ráadásul nem túl jó színészpáros, persze jól néznek ki (sokak szerint), hasonló helyzetben vannak, mint Keanu Reeves, akinek szinte minden ovis homokozó lapát jobban játszik, csak épp annyira bírák jól fest a vásznon, hogy képes elvinni egy filmet... Bár, hogy egy űrtörténetben legalább annyira viccesnek hat Freddie, mint Matt LeBlanc a *Lost in Space*-ben a Jóbarátok után...

House of the Dead – Alone in the Dark.

A két játékunk gyakorlatilag (és szerencsére) semmi köze egymáshoz, csakis az, hogy Dr. Uwe Boll vásárolta meg a jogokat a megfilmesítésükre. Az Alone in the Dark egy névös, H.P. Lovecraft alapokon nyugvó, 4 (legyen inkább 3 sikeres) részt megélt kalandjáték, a House of the Dead pedig egy átlagos játéktérmi lövöldözés gárma. Az utóbbiból már elkészült a film az úriember rendezésével (botrányosan rossz lett), az Alone in the Dark még vár magára, de a bemutatónál elnézve ott sem számítottunk túl sok jóra, lévén CGI szörnyek özönienek mindenfelől olyan helysereken, melyek még csak nem is hasonlítanak a játékbeli részre, hogy a történetet ne is említsen. Rengeteg peticiót találtam a neten, mely sirva könyörög, hogy a játékoké ne adják már el annyira könnyen a megfilmesítési licencket olyan embereknek, akiknek sok pénze van, de tehetsége és elhivatottsága a valóban mesteri játékelemek átméltolásához nincs egy szál se. Sajnos a doktort nem nagyon érdeklik az ilyen és ehhez hasonló vélemények, rendületlenül rendez továbbra is. Teljesítményére elég annyi megjegyzést tennem, hogy a House of the Dead megjelenése után 2 héttel már nem volt a mozik műsorán... Vérciki :)

Azt hiszem, elérkeztem az oldalaim végére, megint csak felhívnam a figyelmeteket arra, hogy a vészkijáratok a gép első és középső részénél találhatók, a mentőmentények felhelyezését pedig a csásos Mocsy névre hallgató kollégám fogja elmutogatni, kérem, nézzék végig, hogy katasztrófa esetén ne loccsanjon az agyveteljük a mennyezetre, és ne fulladjanak meg a becsapódás után...

Legyetek jók, tessék lapozni!

==Flatline==



Az E3 a vártnál jóval kevésbé kényeztette el a modfrontot. Bár az alapjátékok standjainál a nagyobb fejlesztéseknek, mint amilyen a Desert Combat vagy a Frag.Ops helyet szorítottak, újdonságokat nem nagyon hallhattunk. A legfajsúlyosabb hír talán, hogy a Counter-Strike önállóságát maradéktalanul elvesztve a Half-Life 2 multiplayer részévé fog alakulni, tartalmi változás nélkül, jelentős grafikai csiszolás mellett. A bemutatón az aztec demonstrálta az új szintet, és különösebb állejtést nem volt képes elérni. Ahogy a felbukkanó néhány új modifikáció sem, holott mindjárt itt az MSU harmadik fordulójának zárása. Úgy tűnik, a modfejlesztők még nálam is veszélyesebben szeretnek bánni a határidőkkel – Lily az előbb helyezte kilátásba a rovat megszüntetését –, de a Battlefield, vagy egyéb, kevésbé népszerű platform sem örvendeztetett meg nagyobb mozgással. Ennek eredményeként mindössze egy tesztet kaptok ebben a hónapban, és az is Unreal, de az egyetlen a friske közül, amelyik hosszú távú és élvezetes szórakozást nyújt. Előzetesként a változatosság kedvéért nem Half-Life 2 TC-t találunk, hanem az egyre népszerűbb Far Cry alá készülő modok közül választjuk ki a legérdekesebbnek látszót.

MULTISHOT

FlagDomination teszt, Far Cry bekukkantás

UT2004 Bonus Pack és első patch. Az UT2004 első javítócsomagja, mint azt már megszokhattuk, inkább finomhangolást takar, mint a hibák foltoztatását, megfelve azzal, hogy telepítése után nem lesz szükség CD-re. A szokásostól eltérően nem írja felül a beállításainkat tároló ini fájlt, és ami még meglepőbb, oda-vissza kompatibilis a régebbi verziókkal, tehát aki nem igényel semmilyen változást, annak felesleges leszdednie. A közelgő bónuszcsomaghoz azonban feltételezhetően szükséges lesz a fennléte, mivel elsőként maga a patch informált minket arról, hogy az Epic ilyesmin munkálkodik. Beállítja ugyanis három új modell betöltését indításkor, modelleket azonban nem tartalmaz. Azóta fény derült a modellek pontos adataira, képek viszont nincsenek, így érdekesebb az új pályákról szóló infókot cácsogni, amelyeket néhány szerencsés rajongó láthatott az E3-on. Egyelőre két Onslaught térképről tudunk, melyek egyike vizes-szigetes helyszínre helyezi a harcot az

egyedüli esélyes közlekedési eszközökké a Mantát és a Raptort emelve. A másik, ennél érdekesebb, a power node-okat aszteroidamezőkre pakolja, melyek közt a Mothership assault pályán megismert (részemről megutált, de ennek oka minden bizonnyal személyes tehetetlenségem) vadászgépekkel lebeghetünk. Az új játékmódokról és a többi térképről egyelőre semmi hír, de étvágygerjesztőnek talán már a fentiek is megteszik.

FlagDomination

Alap: UT2004 • Verzió: 3.02b •

Web: uncommonplace.com/games/flagdom.html

E hónapra az egyedüli bemutatásra érdemes versenyzőnek a nagy múltú visszatekintő, már az első UT-hoz is elkészült FlagDomination bizonyult, melynek szabályai a Domination és a Capture the Flag összeházasításából születtek. Amiért érdemes újra a köztudatba hozni a nevét, az az Onslaught pályák

és velük együtt a járművek támogatása. Ha vannak emlékeitek a magyar fejlesztésű 1NSANE kocsijainak platóján lógó zászlókról, és az azt kergető tucatnyi másik járgányról, akkor már tudjátok, milyen hangulatra számíthatok. A játék szabályai szerint a pálya közepének környékén, egymáshoz közel elhelyezett két vagy három zászlót kell eljuttatni az annak kijelölt foglalatba, mely mindegyik csapat saját terefén található. Többféle pontszerzési mód létezik, melyből a legtöbbet használt szerintem, ha valakinek sikerült a zászlókat a helyére tennie, akkor következik a Double Dominationból ismerős 10 másodperces visszaszámolás, ameddig még a zászlót tartójából kiragadva a pontszerzés megkihívható. Valamint a harmadik zászlók pályákon ez az a periódus, ameddig a zászlókat beérkeztetni pont ugyanis már kettőért is jár), és így dupla pont őröti a csapat számlálóját. A második pontszerzési módban elég egy zászlót eljuttatni a foglalatba, a pont már él, és ez az egyetlen megfordítható op-



Make Something Unreal II. forduló győztesei

Múltán választották a legjobb fps-nek a Gamerben nagyjából egy éve, első verziójának megjelenésekor tesztelt – emlékszem, a leadás éjelen jött – **Red Orchestra**-t, a második világháborús, elsőre meg-hökkentő mértékben valóságshűségű törekvő TC-t, mely most a hangefektusokért jár anyagi elismerést is magának tudhatja. A második helyezést a nálunk múlt nyáron még lehúzott, ám azóta túrhé-lyebbé vált **Troopers: Dawn of Destiny** Star Wars modifikáció szerezte, nyomában a vadnyugati **Law Dogs**-szal. A legjobb nem fps-mod diját a leg-jobb járművel együtt a Karma engine képességeit autóverseny formájában kamatoztató, a kezdetekkor még megmosolyogtató, ám mára szépen kilorrott **UnWheel** nyerte második helyre szorítva a tavalyi abszolút győztes **DeathBall**-t, melynek 2004-es verzióját az előző számban mutattuk be. Többször megpróbálkoztam a különleges stílusú és hangulatú léghajózós **AirBuccaneers** tesztjével is, de csak a zarási határidőre készült belőle igazán játszható ver-zió – rögtön a dobogóra is került. Az **Infection** sin-gle player horrorkaland kiemelkedő valósidejű vide-óként kitűntetést, az **Ent** pedig részletes me-dellijelért jutalmazták meg. A két legjobb pályának a **DM-Hardcore v2.1** (alaplelemből) és a **DM-Arkano**szt (egyedi elemekből) választották. Termé-szetesen itt volt a legszorosabb a verseny, s bár én másképp ítéltm volna, az eredmény közel sincs megapozíciójától. A legjobb játékmódnak a va-lóban igen fantáziadús **FreezeMatch** találtott, melyben a felöltött halál helyett megfagyának, és csak csapatársuk 3 másodperces jelenlétével ol-vaszthatók fel. A cél a másik csapat teljes lefagyas-tása. A mutatókor urának kissé elkieserlőden az Inva-sion módba három új szörnyet beépítő **Satore Monster Pocket**, míg leghasznosabb segédész-köznek az eredetinnél sokkal komplexebb térképles-ta-beállításokat nyújtó, szintén mutatór formában mű-ködő **Map Mixer** kiáltották ki. A Karma engine-t a fejlesztők szerint legügyesebben az **UnWheel** al-kalmazta, de a helyezették között szerencsére meg-találjuk az **Exlent**-t is, melynek első verziója való-sí-núleg hatalmas gépígyéssel vont a kelleltől több ráncot az ítélt bírák homlokára. Ha érdekelnek be-netetek a további helyezették, illetve a letöltési le-he-tségek, itt tudtok részletesebben utánajárni: www.unrealtournament.com/ut2003/ct_phase2/winners.php



ció, vagyis játszható úgy is, hogy az ellenfél terü-lén kell felállítani a zászmányt. A harmadik, legfe-szültebb játéktípus előidézhető lehetőséget választ-va a bevitt zászlók másodpercenként hoznak egy pontot a domináns csapat konyhájára, motiválva az ellenfelet a folyamatos, agresszív támadásra. Onslaught módban a két csapat reaktora környéké-re telepített Power Node-okban helyezkednek el a foglalatok és a pálya közepe felé telepítettékben a zászlók. A zászlókönyeki járművek szabadon használhatók, de csak a zászlóvívó által – kivétel ez alól a Manta és a Raptor, amelyeket nem lehet fel-obogózni (nem is lenne fair lehetőség a többi, lé-nyegesen kevésbé mozgékony járművel szemben). A foglalatok mellett állomásozó járművek csak ak-or jelennek meg, ha a zászló már bennük áll, elő-segítve a gyors elcsenést, és így izgalmasabbá té-ve a játékok. Az Onslaught pályái megjelöen alka-masak erre a fajta játékmenetre. Nem annyira élve-zések, mint a kifejezetten FlagDomination alá fe-jlesztett térképek, de mivel ez az első modifikáció, mely őket használja fel saját szabályaihoz, a vá-tozatosan nyújt annyi élményt, amennyit érdemes feltenni. (Ha telepítés után az UT2004 nem látna a modot, a hivatalos fórumon megtalálható az uhc fá-jl tartalma, melyet manuálisan létrehozva a sys-tem mappában már nem fordulhat elő fennakadás.)



The Forgotten War

Alap: Far Cry • Web: www.theforgottenwar.com

Nem csak ti unjátok az Unreal-dömpinget (per-sze, ha nem unjátok, annál jobb). Egyre többen döntenek úgy, hogy nagyra tövő céljaiknak a Cry-Tek nemrég debütált sokéves fejlesztése, a CryEngine akár még az egyelőre csak látatlanban – helyesebben: kipróbálás nélkül – magasztalt Source-nál is jobb táptalajt ad. Közéjük tartozik a koreai háború, mely például a mind filmek, mind játékok terén igen felkapott vietnamihoz képest valóban elfeledetnek tűnik (az egyetlen program, amely mostanában ezt dolgozta fel a nevével ugyanezt a tartalmat közvetítő Korea: Forgotten Conflict valós idejű stratégiai játék).

A Half-Life és a Battlefield modder közösségből átvándorló fejlesztők azonban nem csak a hely-zínrel, a játékmenettel is igyekeznek a szoká-sostól eltérőt alkotni. A real-time stratégia eleme-inek belekeverése a first person shooterbe ugyan nem egyedi próbálkozás (gondoljunk csak a Broaf által tesztelt Savage-re, a modok közül a múlt hónapban bemutatott Siegere, vagy egy-né-



mely utópisztikus HL2 üdvöskére), s meg kell hagyni, ritkán jut túl a próbálkozáson. A Forgot-ten War koncepciója azonban eléggé határozott-nak tűnik a bizakodáshoz. A lehetőségektől és a szándéktól függően a hatalmas térképek falvai-nak lerohanásával vagy kutatással, fejlesztéssel, lényeg, hogy közelzefogható eredménnyel szerzett utópátláspontokból kell kiépíteni az egész bá-zist, mely 11 épületet foglal magába. Mindegy-ikük befolyással van az alkalmazható taktikákra – a reptér, a kikötő, a garázs vagy az alagút játé-ktechnikai szerepének magyarázására azt hisz-m, nincs szükség. A cél – ahogy a valóságban – az ellenfél lerohanása, támaszpontjainak birtoka vé-tele. Ennek során a korlátozott hardkapacitás mi-att a löszerezutánpótlásnak fegyvereknek kell len-nie, és a nem végletlenített készlet miatt a jármű-vekkel sem lehet felelőtlenül bánni – ha lesérül-nek, visszaszállíthatók a járműműhelybe.

Apropó járművek: a háború a II. világháborús és az első modern fegyverek egyedülálló vegyítését nyújtotta, így ezen a téren is szokatlan kép fogad-ja majd a fenti két sablonnal táplált játékosokat. Képzelmek el egy csatát, amelyekben Sherma-nok és T34-esek vívnak egymással, miközben fe-llettük helikopterek rotorjai zúgnak, még feljebb pedig MIG és Sabre repülőök szelik az eget! A hadtörténeli eszközök kavalkádjának terepet adó pályák száma várhatóan nem nő hat föl, ám mé-retük mellett még több erősséget is felmutatnak. A megjelenés idejére a földbe vájható kráterek-hez, a kidönthető fákhöz és a szétbombázható épületekhez a Söldner ugyan hozzászoktathat, ám a teljes precizitásán, kordokumentumok alap-ján megalkotott koreai ütközetek nem találnak párra. A Chosin Resovoiri csatánál például a ten-gerészgyalogosság tiszzeres túlerővel küzdött meg – a fejlesztőcsapat jelenleg az AI-támogatást ter-vezzi a helyszínen, mely automatikusan 10 botot rendel egy koreai játékos mellé, amíg a valós ár-nyok fel nem állnak. Azt, hogy a nagy tervekből valóra is válik-e valami, garantálja, hogy a fejleszt-ők már odanyújtották segítő kezüket a csapat-nak.

A következő rész tartalmából. Lassan már nem merek UT-moddingot játszani, de ha a következő lapzárta is elmarad, akkor az Epic pi-ronkodhat egy darabig. Persze, ahogy most is, akkor is lesz módunk más háza tájóról válogatni.



A Singles megjelenésének és az E3 mind erotikus-orientáltabb jellegének apropóján hadd vessünk fényt a legújabb olyan életelidegenítő, természetellenes folyamatra, mely a legtermészetesebből táplálkozik: a virtuális kultúra fejlődésének növekvő hatására a minket mozgó legalapvetőbb ösztönrre, a szexualitásra! A hatásvadász címet tisztázandó: az önkielégítés valósága változatlan, a következőkben friss keletű, mesterséges alapjának miértjeiről és hogyanjairól ejtünk pár szót – a női olvasóktól őszinte elnézésért esedezve, de eltérő, szerencsésebb gondolkodásmódjuk miatt, és mert ebből kifolyólag az ipar sem velük számol célközönségként a mi, him oldalunkról vizsgálva a témát. Az Internettel csak a hagyományos pornó határai terjedtek ki, újdonságot mindössze a cybersex hozott. Sok tanulmány, sőt egész könyvek születtek már róla. Mi saját, feltáratlanabb, ám többek véleménye szerint nagyobb jövővel rendelkező kereteinkben belül maradunk. Kísérletet teszünk annak elemzésére, miért kerekedhetnek az erotikusnak tiltott játékok az eddigi, évszázados önkielégítési alapanyagok fölé, a folyamat hol kezdődött és mi a valószínűsíthető jövője, milyen veszélyekkel és milyen előnyökkel jár. Ismét egy nagy, de fontos falat, melyről inkább három oldalra szívtva, mint sehogy.

VIRTUÁLIS ÖNKIELEGÍTÉS

A vágykeltő játékok hatásai – a pornóforradalom hajnala

Biztos fennakad néhányatok a „játék, mint önkielégítési alap” elsőre talán képtelennek, vagy legalábbis kimondhatatlannak tűnő gondolatán, holt rengeteg cég alapozza kizárólag erre eladásait. Ezeréves igazság, hogy ahol az éhség nem gond, ott minden a körül forog – a játékípar célközönségét pedig nem az éhezni akaró, ázsiai és dél-amerikai országok alkotják. Továbbá az IT felhasználói többségét egyelőre hagyományosan a nőknél vizuális ingerekre fogékonyabb férfiak adják, a játékelhasználók többségét pedig a fiatalok, és legnagyobb hányaduknak kétségteletlenül folyamatosan egy (kettő-három) szeméremajak lebeg a szeme előtt. Amin nő van, az nekik (általánosságban) eladható – a cél világában az alapszintű, játszható minőségén túl csak annyi, hogy a nő jobb legyen a hasonlóan gondolkodó konkurencia nőjénél, és ha az egálon nem lehet tündülni, akkor jöhet a tartalom túpírozása. Az erotika akkor árasztotta el a számítógépes játékokat, amikor a pixelcsoportokról meg lehetett állapítani, melyik nő és melyik férfi – sőt, már az interaktivitások által szintén többletet nyújtó szöveges szex-kalandjátékok. MUD-ok által megkezdődött a potenciál kiaknázása.

S ítt a kulcsszó: Interaktivitás. Képek/filmek nézésekor nem a nyers látvány indít el erekiót, hanem az általa ébresztett asszociációk és az azokból eredő gondolatfolyamok, melyek szerencsés esetben valós, érzéki tapasztalatokon alapulnak. A szex a legkellémesebb *kölcsönhatás*, s bármekkora csúsztatásnak is hangzik, az erotikus tartalmú, sőt, egyszerűen csak vonzó nőket általában a középpontban – szerepeltető játékok interaktivitásaikkal ebből adnak vissza egy érzés-foszlyánt, ettől válnak „ingergazdagabbá”. A női karakter irányításával, lépéseinek egyengetésével és folyamatos figyelésével kialakul valamiféle – akciójátékokban gyenge, kaland-

és szerepjátékokban értelemyszerűen erősebb – érzelmi kapcsolat. (Ez egyeből hagyományos kategóriákra néhány kivételtől eltekintve nem jellemző – gyakran szerepeltetnek ugyan erotikát, de csak, mint vonzó díszítést, és mivel így nem mutatnak újat, nincs miért foglalkoznunk velük.) Sokat jelent, hogy az adott „nőben” nem csak egy testet, hanem valakit látunk. Tisztában vagyunk alapvető tulajdonságával, jellemével, és ez sokszorosára növeli az alak bizakodását. Egy mesterséges figurához való kötődés pedig személytől függően változó mértékben elidegenít a kör-



„Annál destruktívabb, mint mikor az ölébe egyetlen a szexuális megkezeléssel, talán nem is kezdődött.”

nyezetből, visszafogja a valós kapcsolatok teremtésének kényeztetését. Mondhatnánk, hogy ezzel a gondolatmenettel egy-egy környezet megismerése is veszélyes, s noha ez részben igaz, a játékok e tekintetben azért jelentenek fokozottabb kockázatot, mert karaktereik kidolgozottsága általában nem veheti fel velük (különösen az igényesebb regények alakjaival) a versenyt, s ha mégis felveszi, szintén az interaktivitásnak köszönhetően sokkal erősebb köteleket épít ki.

Valamelyest más a helyzet a humoros kalandjátékokkal, melyek nem veszik komolyan saját erotikus tartalmukat, ironizálnak, és mert nem csak a cenzúra pécseje, de a játékmunkák is érettebb embert kíván, szinte teljesen veszélytelenek. (Nem hiszem, hogy sokan próbálkoztak Leisure Suit Larryből ellesett fogásokkal, s utána ezért zuhantak depresszióba, vagy az ott elért si-

kerekkel teljesen elégedetté váltak volna az életben.) A komoly szerep- és kalandjátékok, amelyekben a jellemábrázolás megfelelő bonyolultságú, és megkívánja, hogy megpróbálva kiismerni körültekintően reagáljunk rá (gondolkodj a női kulcsszereplőkkel folytatott párbeszédre), már beleesik a második veszélyességi kategóriába. Mint arról már szó esett, képesek az akciójátékoknál sokkal többet jelentő szájakat építeni a játékos és egy-egy karakter között, s így érzelmi kielégítettséget stimulálva bezárkózottá tenni felhasználóikat. Ráadásul mivel az ilyen játékok karakterei érdekesek kell, hogy legyenek, gyakran vonultatnak fel különböző torz, a hétköznapiakból többnyire hiányzó személyiségvonásokat. Igaz ez természetesen irodalomra, filmre is, de mivel a játékokban folyamatosan reagálni kell ezekre az alakokra, könnyebben és mélyebben átélhetők, a játékosokat általában erősebben és tovább foglalkoztatják a fentiek-nél. A kalandjátékok viszonylagos vértelenségéhez képest az rpg-k újabb fogalommal, a játékosokkal tesz ki súlyosabbá a hatást. A sötét férfi karakterrel néma programban élvezhető nőmeszárszán nyilvánvaló, mennyire elősegítheti a fiatalokban a későbbi



vonásaikkal szintén nem a normális szexuális beállítottságot erősítik) segít nekik a kikapcsolódásban. Kíváncsi vagyok, hányan vennének röplabdás játékot, ha a DOA topmodell alkatú bikinis plasztik-lányai helyett 40 éves turistákkal kellene vívni a mérkőzéseket.

A szexcentrikus kommersz áradata sajnos lassan, de biztosan megtalálja útját a PC-hez is a hagyományos műfajok előtésén túl új stílust hozva létre,



szakot. Nemrég volt alkalmam megfigyelni egy tízévest, aki azért Tomb Raiderezett, hogy valamilyen filmből tanult élvezet-gonosz vigyorral az arcán újra és újra karóba húzza Larát, hogy ő ezt már számolni sem tudtam, hányadszor hálált meg jól ismert, kéjes sikolyával. A szexuális szadizmus nem új keletű (a szadizmus szó eredetileg önmagában is ezt fedí), de eddig nem tanították. A bondage pornó és a felnőtt-irodalom általában nem jutott el a gyerekekhez, a játékok nehezebben látható hatásmechanizmusa folytán azonban a szülők általában észre sem veszik, hogyan hajlik perverzciókba csemetéjük fantáziája. A karakter feletti teljes dominancia mellett ugyanilyen irányba tereli a képlekeny agyat az, hogy a főhősön folyamatos gyilkolásra van kényszerítve, és annál destruktívabb, mint mikor az ölés egyesül a szexuális ingerkeltéssel, talán nem is hozható létre. Elég, ha a Bloodrayne emberen csüngő, nemi szerveket egymáshoz szorító, nyögő-cuppogó vérszopására gondolunk – jobb példát keresve sem találhatunk.

durva szexuális megnyilvánulásokat, de különösen erősen torzíthatja a nő-képet, mazochista hajlamokat erősíthet az is, ha gonosz nőalakot játszanak ki. Az igényesebb szerepjátékok ugyanolyan életkorú közönséget céloznak meg, melynek szexuális gondolkodása már letisztult, ám egyre inkább – a kalandokhoz hasonlóan – rétegműfajt jelentenek az akciókhoz, illetve az akcióorientált szerepjátékokhoz képest, melyek az erotikát és az erőszakot a végtelenül leegyszerűsített háttérrel, jellemábrázolással és gondolatvilággal párosítják.

Az akciójáték-főhősnők általában nem kedvesek és okosak, hanem darázsdederekuák és nagymelűek, valamint elbűvölően riszálják a gömbölyded feneküket, ha megnyomjuk a W-t. Így módon kiválóan beleillenek társadalomunk fogyasztás-ösztönző „tökéletes szépség” ideáljába, mely hajlamos mindkét nemet egymással szemben szexuális kielégítési eszközé degradálni. Vonzó alak, szép arc, s lehetőleg annyi agy, amennyi nem akadályozza a dugást (esetleg képes egy pár jó szót szólni). Könnyen belátható, hogy a kis kontól adagolt, a játékos kénye-kedve szerint irányítható, megölhető és visszatölthető, álomformájú hősnők milyen erősen rájátszanak erre a téves szexuális felfogásra, ráadásul emellett természetként mutatják be a fokozottan torzító hatású erő-

az életszimulátorokat, melyek értékrendje a Singles szemrevételezése és a The Sims 2 előzetes látképe alapján a valóságshow-khoz közelít. Az új generáció azért látszik különösen veszélyesnek, mert míg az akciójátékok világosan elhatárolhatók életünkől – a démonnóval való élnélhalott csónaklásnál vagy a náciak vérenek szipolyozásánál alig állhatna távolabb valami az átlagembertől –, ezek a játékok megpróbálják elhitetni, hogy a hétköznapijainkat szimulálják. S mert ezt állítják, a könnyebben befolyásolható emberek öntudatlanul is elkezdik a látott standardot utánozni, vagyis végső soron ők szimulálják a programot. A jelenség közel sem új keletű, ám miért a játékok nem csak képet ad, amihez igazítani lehet, hanem cselekedtet, megtanít sugallatai véghezvitelére, ezen a területen is veszélyesebb az őt megelőző – és látható, hogy elkeserítően eredményes – társadalomtorzító médiaanyagoknál. Mivel közelebb áll a valósághoz, az általa gerjesztett szexuális inger, így a kielégülés (érzelmis) és a valós cselekvésmódmak befolyásolásának veszélye szintén nagyobb. Nem indirekt módon, hanem nagyon is világosan, sőt célként jelenik meg a szex, s amíg 3 db vicceselés, 4 db bókálás, 1 pezsgőfürdőzés és 1 bútorvásárlás szükséges hozzá, addig ezen nincs mit üdvözölni. Újabb kétségtelen hátránya a művalóságot teremtő ábrázolásnak, hogy a divat által diktáltan a perverzióknak is teret enged. Ha egy kislány, kislány a Singleshoz nyúlva nő, férfiak saját

A nemi vágyra való rájátszás tehát központi elem, de a túlteitelttség és a még jelen lévő alapszintű elvárások miatt szerencsére nem, mint tökéletes, győztes formula, hanem inkább, mint fix alapozási pont működik. A fércműveket a nagy mellet sem adják el... legálábbis amíg melltartó van rajtuk. Kitekintve a relatíve igényes PC-s közösség normarendszeréből azonban némiképp eltérő képet fogad. A könnyedebb, gyorsabb szórakozásra vágyó konzultulajdonosok nehezebben háborodnak fel, ha összetett játékmenet helyett néhány anime baba (melyek enyhe pedofilát gerjesztő

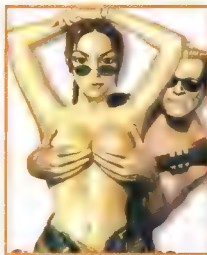


nemükkel való összehozásán munkálkodhat, az azon túl, hogy természetesnek tűnneti fel előtte a homoszexualitást, egyből szerepet is ad neki benne. A homoszexuálisok kiközösítése természetesen a rasszizmusához hasonló bűn, de ez itt nem a másság elfogadásáról, hanem tudatos reklámozásukról, mesterséges melegnevelésről szól. Minden perverzítő látványos hirdetés öngerjesztő, a természetességtől eltávolító folyamat. Van egy teóriám arról, hogy az elszigetelés, a kivülről való távol állás a homoszexualitás hogyan fejthet ki fogyasztásösztönző hatást, de ennek levezetésére minden egyébbel ellentétben itt nincs hely – maradjon egy kis gondolkodnivaló nektek is!

A kategória hatalmas jövő elé néz. A The Sims eladásai bizonyítják ezt a legfényesebben, és a The Sims 2 előzetes képei tanúsodnak arról, hogy a nyílt szexuális jellegű játékok a jövőben egyre erősebben összekötő játékok felé haladunk. Az eddig bejelentett csúcsnak a Hugh M. Hefner életét szimulálni kívánó Playboy: The Mansion ígérkezik, mely azonban eleve utópisztikus – persze, már akinek –, és a vásárlókönzség számára is nyilvánvalóan korhatárt igénylő témájával, ha elsőre nem is így tűnik, veszélytelenebb a „klasszikus életszimulátoroknál”. A kártyakönyvség egy magasabb szintjét nyilvánvalóan a kategória internetre költözése jelenti, amire már a The Sims Online képében történt kísérlet, ám egyelőre nem látottak eléggé érettnek. Ezeknek a programoknak az elterjedése azt jelentené, hogy a játékosok – s ezektől a legtöbb fiatal kisfiú és kislány sem lesz elitvia – a komplett társasélet-igényét kielégítve érezhetné egy mesterségesen, hazszonelv céltudatossággal felállított szabályok szerint működő, ám a valóra emlékeztető virtuális környezetben. Az igazi környezetben történő kapcsolatteremtés, az élet „hagyományos” élvezete már most is egyre kevésbé jellemző az újabb játékosgenerációra, és ha sikerül velük elhitetni, hogy a program, amelyet használnak, megfelel a valóságnak, az sok életének teljes virtuális platformra szorulásával fenyeget. Napjainkban sem egy olyan ember él, aki társasági szükségleteinek javát chaten, fórumon keresztül elégíti ki, a szöveg hatása azonban nem mérhető össze azzal, amikor minden cselekvés, szándék vizuálisan is kifejezésre kerül. S a programok azon kívüli, hogy részben életidegen szabályokat szabnak a virtuális életnek, behatárolják az életben szereplőket is. Míg a valóságban mindig meg van az esély rá, hogy az ember összefusszon valakivel, aki új élményeket, értékeket, megoldásokat mutathat számára, egy ilyen, nagy vonalakban hasonlóan beállítottaságú, a játéktejesztő irányelveit, mivel játszik, részben mindenképp magának való közösségben ennek valószínű-



sége lényegesen lecsökken. Nem tagadom az előnyeit az internet közösségformáló szerepének, de amekkora lehetőség, akkora csapda, és az online életszimulátorok, az MMORPG-k iszonyatosnak adaktív – de a valóságtól még mindig mindenki által élesen elhatárolható – világot látva, igenis komoly veszélyforrást jelentenek, szexuális szempontból kiváltékk. Az első ilyen programok sikere után rövid időn belül bizonyosan megjelennek a szexre kegyezett, magukat különböző módon ártatlannak álcázó (lásd: Singles), majd a kifejezetten pornóipari érdekeltségű hardcore, belső terjesztésű változatok is. A kezdetben két nétküli virtuális kapcsolatteremtés eredményeképp kisgyerekek fognak tökéletes külső karakterekkel közöszülni, miközben egymásból szinte semmit sem ismerve a monitor előtt csorgó nyállal maszturbálnak. Komikus, vagy ijesztő kép, de mindenkinek szubjektív érzése, mindenesetre hirtelen világéges híján meg fog valószínűlni. A játékiparnak nem érkeke, hogy a valóságos kapcsolatokat segíti, értéklítő módon jelenítse meg az erotikát, akárcsak a kiskorúakat célzó játékokban is.



A hardver fejlődése is adja a lovat a témában rejlő potenciál ilyen formájú kiaknázása alá. Bár a grafikus megjelenés meglepő módon sosem jelentett igazi gátat, a látvány rohamtempójú közeledése a filmrealizitkussághoz szélesíti a befogadók közönségét. Nap, mint nap tapasztalhatjuk, hogy egyre kevesebben ódzkodnak a korábban szánalmasnak ta-

lált fiktív környezetektől, hogy a számítástechnikában való jártasság nélkül is képesek már felismerni világuk elemeit a monitoron. A leggyönyörűbb nőknél is hibátlanok külsejüket ma már alkatotkhat 3D modellezéssel. Léteznek már virtuális manóknak, akik kényeskedés és a rendszeres fizetés igénye nélkül mutatnak be ruhakollekciókat. Csak idő és reklám kérdése, hogy a szakma és a közvélemény ezeket a divat mellett ezernyi más területen alkalmazható szellem nélküli szimbólumokat elfogadja. Eddig legalább hihettük, hogy a nő-ikonokon is megbújnak apró testi hibák. A hatás persze nem lesz ennyire egyértelmű, hisz a legtöbben tisztában vannak a számítógépes grafika tökéletességének és a valóságnak a különbségével, de ideálunk a háttérben tovább fog embertelenüdni (és itt merem használni ezt a legtöbb szituációban nevetésgépet alkalmazott kifejezést). A látvány fejlődésén túl az azzal összhangban működő, de egyéb érzékekre ható digitális eszközök megjelenésével számolhatunk. Talán nem meglepő, hogy már ma is léteznek olyan termékek, melyek bizonyos PC-s szoftverekkel együttműködve képesek mind nőnek, mind férfinak (nyilván utóbbi a nagyobb újdonság) fizikális kielégülést okozni. Ennek fényében már nem is tűnik oly távolinak az az idő, amikor a Különvéleményben láthatóhoz hasonló módon, egy egyelőre nehezen előre jelezhető formájú szerkezetben igényre szabott külső, virtuális kaurvák elégítik ki az azt megfizetni képes szexhiányos vásárlót. Akkor, amikor akarja, olyan testtel, amilyennel szeretné, minden veszéllyel együttműködve kizárja. E tekintetben kétségtelenül előnyösebbnek ígérkezik a megoldás a sokkal többet nem érő élő lehetőségekkel szemben – de még mindig csak a fizikai veszélyek hátráltak el...

A futurologusok is nagyobb szerepet jósolnak a közeljövőre az önkielégítőkkel, az élettépet gyorsulása, a modern társadalmi normák serkentette elmagányosodás következményeként – s az önkielégítést ilyen eszközök fogják szolgálni újabb tökéletet jelentve

a minden természetességtől megfosztott, durva, gépies lét felé.

Az éremnek persze most is létezik másik oldala. Az élet egyszerűen kegyetlen – az emberek többsége a valóságban nem kaphat fiatal, tündércárcú, eleven esküztést az ágyába. Virtuálisan igen.

Azonban megmarad ténynek, hogy a szexuális örömkö legfeljebb pár órára szolgál, és ha az élményt érzelmű űr követi, az általában együtt jár a hullámhosszgyűllyel, melyből egyre jár a hullámhosszgyűllyel, melyből egyre nehezebb felmászni, tehát hosszú távon senkinek sem ideális megoldás a digitális kielégítő-babákkal való szórakozás. Kar lenne azáltal a közelségre való szoklással (persze igazsága miatt közhej) zárni, hogy a valóban szép élethez nem csak testi, hanem tördélt igénylő – tördélt nyújtó lelki társ szükséges. Ehelyett inkább megfigyél, hogy néhány év múlva, ha aktuálisá válik, szól majd egy cikk idevágó aspektusairól a mesterséges intelligenciának...

Kovács András E. (Lucas Z)



No, gömbikéim! Nem csak retorikai fordulat, ha azt írom, hogy pár óra múlva épp a heti LAN-ra indulok. Így nem véletlen, hogy megint egymásba gabalyodunk, ráadásul pont Közös Ülés témában, percekkel azelőtt, hogy (1) Lily lefejezon, hogy még mindig nem küldtem el ezt az egy oldalt, annak ellenére, hogy ebben a hónapban ásitóztva adtam mindenki tudtára, hogy én biz' a nem írok, csak alig egy pöttyet. (2) Azelőtt, hogy elvonulnék jó öreg barátommal AWP2-zni és Colin McRae 4-ezni, no meg persze tesztelni a Far Cry új multiplayer patch-ét. Szerencsére ez a hétvége is felhőtlen kikapcsolódással telik, úgyhogy nem is húzom tovább az ingerküszöbötöket, lássuk, hol tartunk.

KÖZÖS ÜLÉS

Klánalapítás I.

Abban az esetben, ha nem az előző rovat szerint cselekedtek, tehát nem ti kerestek másik klánt, akik szimpatikusak, és akikhez szívesen csatlakoznátok, nincs más lehetőségetek, mint nektek kitalálni, azaz alapítani egyet. Ez elvben történhet bárhol, azaz akár matekóra közepén is belétek hasíthat az isteni gondolat, hogy: „MÁRPEDI ELEGEM VAN AZ IKOZÁÉ-DEBŐL, ÉN KLÁNT ALAPÍTOK INKÁBBI!” – és már neki is állhattok az alapszabályzatot kormolni: egy papírra. Az a legszebb az egészben, hogy bármilyen szabályzatot írhattok, persze a nagyon extrém feltételekkel, amennyiben olyanokat választanátok (pl.: Csak 8 lyukú lények, nemdohányzó, rózsaszín zoknit kedvelők, 2 gyerek minimum...), kisé leszüktenétek, hogy kik jelentkezését fogadjátok csak el. Sokkal jobb, ha általánosságokban fektetitek le, hogy kik jöhetnek (általában akárki, csak a magaviselet hatására kerülhet ki többször valaki egy ilyenfajta közösből), és milyen lehetőségeik lesznek. Nagyon gyors példaként álljon itt egy kisebb, korántsem teljes felsorolás.

Klántag az, aki a sikeres felvételi eljárás követően a klánvezetőség által elismert módon a klánba kerül. A tagok, és csakis a tagok viselhetik nevükben a [XXX] előtagot, nekik azonban kötelező.

Minden klántag köteles...

- ...elfogadni a klán vezetőségének döntéseit,
- ...napi szinten nyomon követni a klán honlapján és fórumán történő változásokat, ezáltal...
- ...rendszeresen jelezni aktivitását.

- ...jelezni, ha huzamosabb ideig (legalább két hét) nem tud jelentkezni, ekkor inaktív státuszba kerül.
- ...szabályos keretek közt minden tőle telhetőt megtenni fejlődéséért, vagyis rendszeresen részt kell vennie a klán gyakorlásain, illetve kötelező az általa játszott játékokra szánt szabadidejében maga szervezt keresni, és játszani.
- ...rendszeresen megjelenni ICQ-n, vagy a klán IRC-csatornáján, egyéb kommunikációs eszközön.
- ...kláncsatában aktívan használni (és nem csak hallgatni) az aktuális kommunikációs szoftvert (pl. Roger Willcöt, Battletornet, Teamspeaket).



Minden klántagnak tilos...

- ...másokkal való játék közben káromkodni, a másokra megjegyzéseket tenni, illetve bármilyen formában mások játékát zavarni.
- ...a klánfórumon, a honlapon, vagy más kommunikációs forma keretei közt más klántagokat, illetve más személyeket alaptalanul sértgetni, piszkálni, vagy bármely más módon emberi jogait sérteni.
- ...bármiféle csalást használni! A legkisebb ilyen vétés is súlyos következményeket von maga után.
- ...ánlénven mérkőzést játszani.

Amennyiben egy klántag huzamosabb időre (egy hónap, vagy a klánvezetőség döntése szerint) nyomtalanul eltűnik, automatikusan inaktív státuszba kerül. Ha továbbra sem jelentkezik, a klánból kizárásra kerül, státusza kirúgott lesz.

Ami a legfontosabb: Igyekezzünk mindig szem előtt tartani, hogy a klán tagjaként nem csak saját cselekedeteinkért, de a klán külső emberek általi megítélésért is felelősek vagyunk.

Mások cselekedeteit igyekezzünk tisztelettel viselni, sértéseik elől jözzön és objektív módon kitérni. Általában véve viselkedjünk úgy, ahogy elvárjuk, hogy velünk viselkedjenek.

A türelem Gamert terem, a következő epizódban továbbhaladunk, remélem, a lelvélről ebben a hónapban is választ kaptak kérdéseikre. Puszi belétek, igyatok sok szörpít szokás szénit!

- = Flatline = -

MOZI

Barbárok a kapuk előtt

Eredeti cím: Les invasions barbares

Forgalmazó: SPI **Mozibemutató:** 2004. június 3.



A Londonban élő sikeres üzletember, Sébastien (Stéphane Rousseau) apja betegségének hírére hazautazik Montréalba. A rákban hajdalkó egyetemi professzor, Rémy (Rémy Girard) meglehet, nem volt túl jó családító, de fiatalon habzsolta az életet, és felesége mellett több szeretőt is tartott. A fiú igyekszik mindent elkövetni, hogy megkönnyítse a nehéz időköt, ezért kiharcolja a lehető legjobb kórházi ellátást, majd a világ különféle pontjairól idecsődült mindazokat, akik valaha sokat jelentettek Rémy számára...

Az idén a legjobb idegen nyelvű film Oscar-díjával jutalmazott alkotás igazi nyenyecfalat az emberi drámák kedvelőinek: annak ellenére, hogy Denys Arcand rendező a bevált sablonokat variálja, rendezése mellőzi a hollywoodi filmekre jellemző művészetet. Az árnyalt karaktereknek és a nagyszerű dialógusoknak, valamint a könnyen érthető szimbolikának köszönhetően a Barbárok a kapuk előtt lebilincselő, egyúttal maradandó és értékes mozivá emelkedett.

★★★★★



Leány gyöngy fülbevalóval

Eredeti cím: Girl with a Pearl Earring **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm **Mozibemutató:** 2004. június 24.

A autógóbból megismert ifjú színésznő, Scarlett Johansson számára a tavalyi év szakmai szempontból hatalmas előrelépést jelentett. Nem elég, hogy Bill Murray oldalán főszerepet játszott Sophia Coppola szenzációs Elveszett jelentésében (ismertetőnként lásd a 2004/03-as számban), de egy kosztümös produkcióban is elkápráztatta a közönséget.



A tizenhét éves Griet (Scarlett Johansson) nyomorúságos családjáé hátterének köszönhetően kénytelen cselédnek állni. Az alkotói válságban lévő, titokzatos Johannes Vermeer (Colin Firth) házában alkalmazzák. A master felfigyel a zárkózott teremtre, Griet pedig kisvártatva a művész műzáljává válik. Vermeer nekifá, hogy meglesse a lány arcképét, mellyel kívíja felesége haragját. A Leány gyöngy fülbevalóval akár középszerű produkció is lehetne, de a szenzációs színészi öszjáték – csak úgy vibrál a levegő Johansson és Firth közös jeleneteiben –, a csodás operatóri munka és Alexandra Desplat kiváló zenéje rengeteg dob az öszzhatáson. Előfilmes rendezői dicséretes munka, mely bátran bevállalható, ha megcápmórdítunk volna a gyatra kommerszfilm-áradattól.

★★★★★



DVD

A nagy Tom és Jerry gyűjtemény

Eredeti cím: Tom & Jerry Classic Capers **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. május 11.



Kevés rajzfilmsorozat van, amelyik generációról generációra képes a TV képernyő elé szegezni az egész családöt – a mára nagypapakorban lévő Tom és Jerry márpedig épp ilyen. A recept pofon egyszerű: a széria pár perces epizódjaiban áltál-

ban Tom, a macska igyekszik keresztbe tenni lakótársának, a hűtő sajtállományát előszeretettel dezmálgató Jerrynek, az egérnek. William Hanna és Joseph Barbera, több más nagysikerű rajzfilmsorozat szülőatyja (pl. a Flintstone család) – megtörve a Disney monopóliumát – ösztönösen sikert aratott, és a konkurens stúdiótól nemegyszer elhappolta az Oscart.

A május 11.-től júniusig megjelenő 12 DVD után a sorozat minden rajongója megnyalhatja mind a tíz újlat: összesen 158 klasszikus epizódot izgulhatunk végig, és az évtizedek előrehaladásával nyomon követhetjük a figurák változását: míg az első években Hanna rajzolta meg örökké civakodó hőseinket, addig később a stafétabotot a Bolondos dallamoknak köszönhetően méltán elismert Chuck Jones vette át.

★★★★★

A képmínőség feljavítására érezhetően nem sok figyelmet fordítottak, és az extrák is hiányoznak. A gyűjtemény azért még így is kötelező vétel minden család számára!

★★★★★

Dobozó

Eredeti cím: Drumlín **Forgalmazó:** InterCom

Lakossági DVD megjelenés: 2004. május 16.

A dobos Devon Miles (Nick Cannon) tehetségére felfigyel az atlantai A&T egyetem zenekari igazgatója, ezért ösztöndíjjal felveszik a fiút. Hamarosan kiderül, hogy Devonnak nem csak a ritmusérzéke nagy: párlát ritkító makacssága és beképzeltisége miatt összeszűri a leveit diáktársával és az egyik tanárával (Orlando Jones). A tét nagy, és a konkurens egyetem elleni küzdelemben az önjelű lúnak meg kell tanulnia csapatban dolgozni, ha részese akar lenni a mindent eldöntő versenynek. Bár az alapszituáció egyedül – elvégre mikor látunk utoljára filmet dobosokról? –, Charles Stone III rendező a sportfilmek ormótlan kliséivel dobálózik. Még szerencse, hogy a fináléra hagyja a történetet háttérbe szorítani: ekkor ugyanis kezdetét veszi a gyönyörűen koreografált összecsapás, melyet látva a végző ítéletkor a Dobozó összes hibáját mérlegeibe is alissmerően böhölytünk.

★★★★★

A dobpergés 5.1-ben a képhez hasonlóan fantasztikus, de extrákban nyoma sincs.

★★★★★



Frederik Pohl: Átjáró

Upluse-ház Könyvkiadó (2004)



Őrül a felém, amikor azt látom, hogy hosszú évek után végre általam klasszikusnak tartott sci-fi adnak ki – újra. Főleg, ha az előző kiadás óta eltelt évek alatt felnőtt egy teljes generáció.

Pohl regénye olyan, mintha egy pszichológiai kezelés naplójának egyhangúságát valaki igyekező feldolgozni eredeti és ötletes sci-fi elemekkel, miközben rejtve színteljes korrajzot is kialakít. Éppen az benne a zenélés. És ha mindez nem lenne eléggé változatos, olykor közlemény- és hirdetés-morzsák törnek meg az egyébként sem illedős szerkezetet.

Remélem, a folytatásokat is kiadják, így megismerkedhetünk a főhős további kalandjaival is.



John Grisham: Végzetes hagyatéék

Magyar Könyvklub (2004)



A jogi krimi tenegyerekének tartott John Grisham ezúttal nem a tárgyalóterembe, de még csak nem is gyermekkorának ködös világába (A festett ház) vezet bennünket, hanem egy örökség körüli ka-

varodást mesél el nekünk – amiből persze nem hiányoznak az ügyvédek és a bírók sem.

Korábbi, nagy sikerű és egyben megfélemlített műveihez hasonlóan (A pelikán ügyirat, Ha ölni kell, az ügyfél) ezúttal is érdekesen izgalmas regényt hozott össze, amelynek összehatását egyedül a kisé rövidre sikeredett befejezés rontja le egy parányit. Bár ha jobban belegondolok, lehet, hogy a történet éppen ezért rezonál még egy ideig az olvasóban.



David Baldacci: Ne higgy senkinek!



Europa Könyvkiadó (2004)

Ahogy John Grisham a jogi krimiben mozog otthonosan, úgy David Baldacci (Államérdek, Csúcsvezérlés, Egyszerű igazság) a politikai krimi mellett kötelezte

el magát. Ezúttal az amerikai képviselőház ördögi világába vezető el olvasd, ahol a lobbizás, a korrupció és a zsarolás az élet mindennapos része, sőt, egyesek a pénzért és a hatalomért akár ölni is képesek. Sőt. Bár Baldacci reménytelenül romlottan ábrázolja Washington, közel sem olyan komor és depresszióba kergető hangulat, lebeg a történeteiben, mint James Ellroy (Szigorúan bizalmas) regényében. Pedig a téma nagyjából ugyanaz. Csak a kor más.



Stephen King: Minden haláli

Europa Könyvkiadó (2004)



A kötetről minden további nélkül elmondható, hogy kaleidoszkopszerűen sokszínű és változatos, a benne található tízenegy novella minden olvasásánál más-más megközelítésből vizsgálható – akár együtt, akár külön-külön. Mert azon ugye senki nem csodálkozik, ha azt állítom, minden King-írást ajánlatos többször elolvasni, részben a jobb megértés, részben a már fentebb is említett többszörös értelmezés miatt. Bár megcsokhattuk, hogy a szerző a horror műfajában alkotott a leg-többet, azért jó, hogy ebbe a válogatásba könynyedebb szövegszerkezetek kerültek, amelyek kifejezetten élvezetessé teszik az összképet – a nem rajongók számára is.



Joel E. Feist - Joel Rosenberg: Gyilkosság LaMutban

Beholder Kiadó (2004)



Szerencsés választásnak tartom, hogy a kifejezetten heroikus fantasy műfajt képviselő Feist társaszerzővel közösen hozott létre valamit, mint ahogy tette ezt a Részhaború legendája sorozat előző kötetében (Nagyrabecsült ellenségem) is, hiszen így kisebb, emberibb léptékű történet áll össze, amelyben a zsoldosok igenis azzal az anyagiassal személtettel élik világukat, ahogy azt elvárjuk tőlük. Nem tetszelegnek az irgalmas szamaritánus szerepében, tehát a nem fizetős ügyfeleket ejtik, a jól fizető melókban viszont igyekeznek nem belekeveredni olyasmibe, ami megítélésük szerint számukra egyáltalán nem igazságos.



Leo Kessler: A Farkasfalka

Budapest-Print Kft. (2004)



Újabb könyv, amely bemutatja nekünk a II. Világháború borzalmait – ezúttal egy német tengeraltató-parancsnok, Christian Jungblut, a rettegő U-69 kapitánya visszaemlékezései alapján.

Kessler regényéből többek között hitetlenkedő tündökölt kaphatunk a német tengeraltató-hadozatlátnál és a hajókra uralkodó állapotokról. Rá kell ébrednünk – ha az U-96 történetét elbeszéli. 'A tengeraltatójáró' című műből nem jöttünk volna még rá – a német tengeraltatójárókra is csak emberek szolgálták, akik parancsot teljesítettek. Ugyanúgy küzdöttek az életükért, mint ahogy azt a Szövetségesek katonái tették.

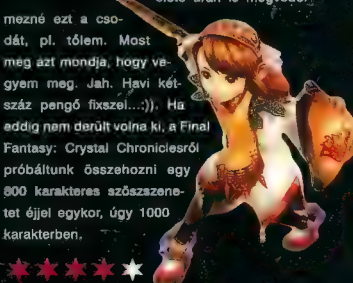


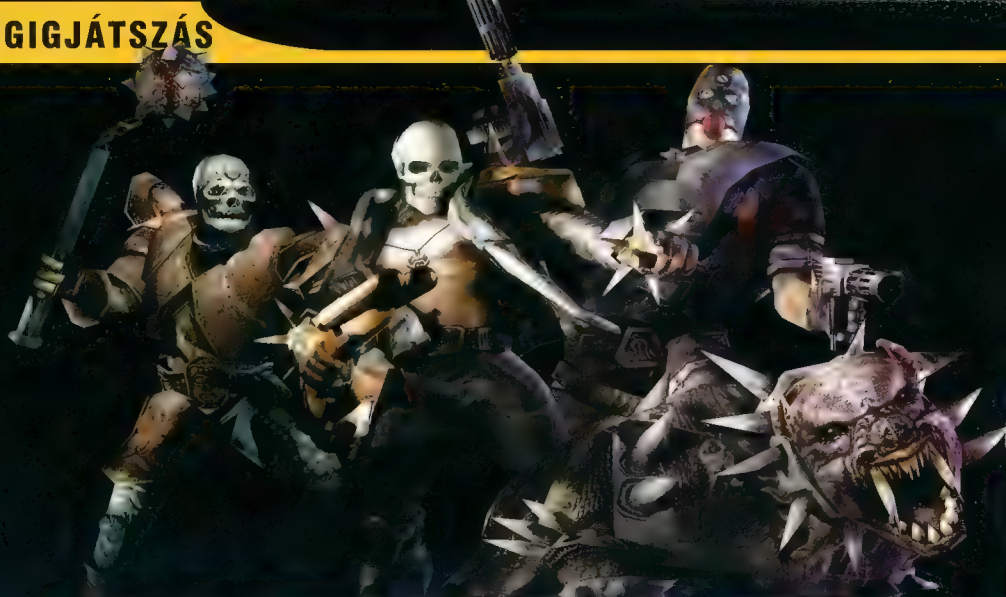
Final Fantasy: Crystal Chronicles



Sokan azt tartják, hogy a Nintendo Koc-kája túlságosan is fiatalosra sikeredett – lehet, hogy igazuk van, viszont, hogy Fialling egy JQ-s beszélgetés alatt bolygófogott szavalt idézzem, ... a Kjúbnak valahogy lelke van". Mostanában mintha Cube-fertőzés sőpört volna végig a szerkesztőségben: a legújabb Zelda gyermeki bájának senki sem tudott ellenállni; az Animal Crossing usque fél perc alatt sőpörté a Lily jól felépített mentális védelmét; a MGS: Twin Snakes és a Metroid Prime pedig Nagyon Lapos Vonaluink még laposabb szívét rabolta el. A Nintendo legújabb drágaszágának jelenlegi gazdája azonban a WMA hobbibotok, aki az élete árán is megvédel-

mezné ezt a csodát, pl. tőlem. Most meg azt mondja, hogy vegyem meg. Jah, Havi kétszáz pengő fixszel...!). Ha addig nem derült volna ki, a Final Fantasy: Crystal Chroniclesről próbáltunk összehozni egy 800 karakteres szösszenezet éjjel egykor, úgy 1000 karakterben.





PAINKILLER

CHAPTER 1

Cemetery. Három különböző ellenfelet is találunk itt. A mezt zombi nem túl veszélyes, egy lövéssel le lehet teríteni. A banya nagyon ijesztő, de többnyire ártalmatlan. Mindössze rövid időre elveszi a látásunkat, de ez idővel elmúlik. A harmadik lénynek pajzsa van, ezt használja is, több lővés is kell ellene. A legelső titkos helyen a pálya egyetlen kőgyűrűje, az arany kereszt lett elrejtve. Már messziről kiszűrhetjük, mivel a templom tetelén virít. Oda csak úgy juthatunk fel, ha a bejárat melletti villanyoszlopba belelövünk néhányat, majd a fainak dőlt póznán felugrálunk a tetőre. A második titkos helyet úgy találhatjuk

kis répedést, melyen keresztül beláthatunk a rejtékhely belsejébe (egy feltűnő színű megahealth rejtőzik odabenn). A harmadik titok abban a teremben található, ahol a tömeges bányatámadás történt. Ott is lesz egy hordó, ezzel a fal egy darabját kell leomlasztanunk. A keresett fal is ezen a részen található, alaposan megvizsgálva láthatjuk, hogy a vékony résen átlatni (mögötte löszeres ládák lapulnak). A negyedik titkot egyszerű megtalálni, a nagy kápolna mellett lesz egy kisebb kriptá, itt lesz egy aranypáncél. A szint végén lévő templomba úgy érdemes bemenni, hogy már csak néhány lelket kelljen begyűjteni a démonmódhoz. Ezzel a módszerrel egyből leonyomhatjuk a főellenfelet, amúgy meg nagyon

Atrium Complex. Ezen a pályán három újabb ellenfelet ismerkedhetünk meg. A balás szerzetesek között lesz komótosan ballagó, rohanó, de olyan is, aki messziről nekünk dobja a fejszéjét (ilyenkor rög-tön meg is hal). A repülő kaszásrém páncélt visel, az első találkatunkra csak ez esik le róla, másodsorra azonban védetlen (a karóvét egyből végez vele, hiba visel páncélt). A kék botos varázslóval vigyázzunk, a botjából gomolygó füst lelassít kis időre. Az első ellenőrző ponttól jobbra lesz egy lépcsőfeljáró, itt találjuk meg az első titkos helyet. A löszerek mellett lesz itt két láda is, a kicsit egyből szétlőhetjük, a nagyot viszont nagyon nehéz lesz szétlőni (érdemes, mivel benne találjuk az új fegyverünket, a legelső karóvét). A második titkos hely egy lépcső alatt található (arany kereszt) azon a téren, ahol először jelennek meg repülő kaszásréme. Ez a helyet jegyezzük meg, mivel az egyetlen lesz két szóba, ahová a szint befejezése után vissza kell jönnünk, az ajtók csak akkor nyíl-



meg, ha berobbantuk a robbanó hordóval a temető közepén lévő kriptá egyik ajtaját. Elsőre nehéz kiszűrni, de ha alaposan megvizsgáljuk a kriptá egyik falát, akkor felfedezhetünk rajta egy-

sokat kell belelőni. A szint befejezése után kapjuk meg az első arany kártyánkat (Endurance). Ezt használva rövid ideig az ellenfelek által okozott sebés a felére csökken.

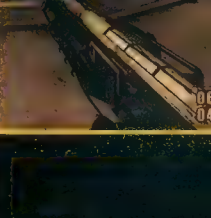
nak ki (ez lesz a harmadik és negyedik titok). A Haste aranykártya megszerzése után a feltétele, hogy az összes tárgyat semmisítsük meg a pályán (hordók, ládák).

Catacombes. Ezen a szinten összesen két új ellenféllel találkozunk (ha az lamerteket nem számoljuk). A kis vámpírok messziről kiszúrnak, és távolsági fegyverrel támadnak, de a karóvetőt nem bírják. A robbanó hordókkal felfegyverzett zombik csak közelre veszélyesek, igyekezzünk őket messziről kiküldetni.

Az első titkot mindjárt kezdésnél megtaláljuk, a hegyoldalban látható egy kis barlang, benne egy arany kehelylyel. Ide feljutni azonban nem egyszerű, sokat kell vele próbálkoznunk. Első feladat felug-

búlni, a varázsló ezúttal piros színben pompázik, a botjából áradó mérgefelhő komoly sebzést okoz. Lesz egy szép nagy ellenfélünk is, aki hatalmas szikladarabokkal bombáz, de megfelelő mennyiségű sebzés után szépen kifekszik.

Az első titok a szint egyetlen aranykeresztje, és mivel a cél 500 arany összegyűjtése, érdemes megszerzeni. Lesz egy olyan hely, ahol egy

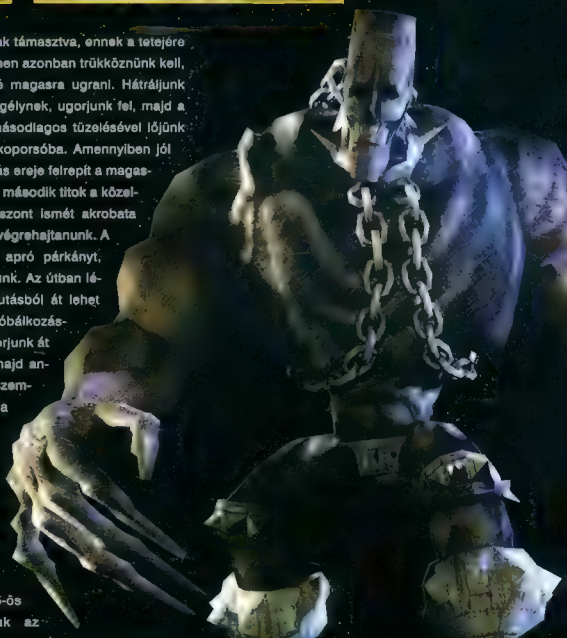


rani a dinamitos ládára a bejáratnál, majd onnan át a kis sziklaparkányra. Jól időzítve innen felugráhatunk a felfedő barlanghoz a kehelyért. A második titkos hely a nagy oszlopocarnokban lesz (ott, ahol az egyik oszlop ledől). Másszunk fel az oszlophoz rögzített kötélén a magasba, majd a lecsúszó láncok segítségével ugráljunk el a kehelyhez (nem egyszerű feladat, megfelelő időzítés nélkül nem fog sikerülni). A harmadik kehely az egyik sírban lett elrejtve, ráadásul a felfedő sorban, ezt csak úgy tudjuk megszerezni, ha odato-
lunk egy nagy dinamitos ládát, majd arra ráug-
runk (a kehely fénye elárulja, melyik sírban keresz-
sük). A negyedik titok (megahealth) egy kis híd alatt lett elrejtve. Ide bizony be kell ugranunk, de a kifelé vezető út már nem lesz annyira egy-
szerű. Itt is jól kell időzítenünk, ha ki akarunk jut-
ni élve. A pálya végén lévő vámpírt fegyverrel
nem tudjuk megsebezni, trükközni kell folyamod-
nunk. Lőjük ki a verem felett található bebeszka-
zott nyílást, álljunk be a fénnybe (egészen a pe-
remre), majd várjuk meg, hogy a lény belgyalog-
goljon a fénynyalába.

A pályán megszereshető kártya lesz az első ezüst lapunk (Soul Keeper). Ezt alkalmazva a legyőzött ellenfelek lelkei tovább maradnak a pályán. A megszerzéséhez az összes szörnyet likvidálnunk kell ezen a pályán. Vigyázat, lesznek mellékjára-
tok, ahová nem kötele-
ző elmenni, itt is vára-
kogznak ellenfelek.
Csak úgy kapjuk meg a kártyát, ha mindent felderítettünk.

Cathedral. A pályán két ellenféllel találko-
zunk, a szerzetes fegy-
vertára újabb fejsszél

koporsó lesz a falnak támasztva, ennek a tetejére kell felugranunk. Innen azonban trükközni kell, nem tudunk eléggé magasra ugrani. Hátráljunk neki egészen a szegélynek, ugorjunk fel, majd a Painkiller fegyver másodlagos tüzelésével lödjünk kétszer gyorsan a koporsóba. Amennyiben jól csináltuk, a robbanás ereje felrepít a mag-
ba a titkos helyre. A második titok a közel-
ben lesz, ehhez vízszint ismét akrobata
mutatványokat kell végrehajtanunk. A falon találunk egy apró parkányt, ezen kell végigfutnunk. Az útban lé-
vő faldarabot nekifutásból át lehet
ugrani, sokadik próbálkozás-
ra. A parkányról ugorjunk át a ledőlő oszlopra, majd an-
nak a tetejéről át a szem-
ben lévő falomra (lyukas a közepe). Innen felfelé vis-
z az utunk, a másó-
dik titokhoz (me-
gahealth). A har-
madik titkos hely
csak a szint befeje-
zése után nyílik
meg (ott, ahol a 25-ös
egészséget találjuk az

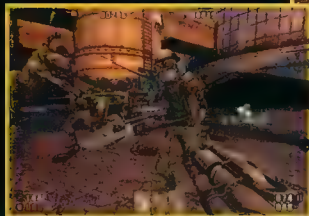
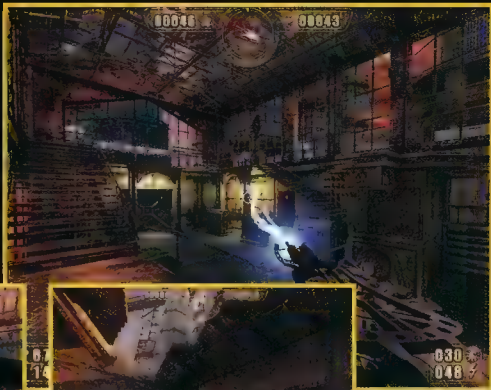


emeleten). A kijáratról csak úgy juthatunk vissza, ha megtaláljuk a falon lévő látrát (kőfokok a falban). A titkos hely nem más, mint egy karzat, ahol egy halom pénz szedhetünk össze.

A katedrálisban 500 arany összegyűjtése a cél, ekkor újabb aranykártya boldog tulajdonosa lehetünk (Time Bonus). Használatával 10 másodpercre megnöveljük az aranykártyák hatásának idejét.

Enclave. Az első komoly ellenfél, de nem kell tőle megijedni. Használjuk fel az eddig összegyűjtött aranykártyákat, majd kezdés után távolról

ban lesz, a csatorna-rendszerben, itt azonban csak lösszér lett elrejtve. Az utolsó két titkos részt csak akkor nyithatjuk meg, ha már befejeztük a pályát. Két lezárt ajtó is megnyílik, az egyik a bőrtömbök harmadik emeletén, a má-



majd azokról átlugrunk a másik oldalra. A második rejtett rész a lépcső alatt lévő kis hajó-

szedjük le az életerejét a karóvétóval. Tartsuk a távolosságot, nagyon nagyot tud sebezni. Erdemes gyorsan megkeresni a páncélt, tovább élünk. Először a testét védő láncot kell leföldni, azután végezhetünk csak vele. Varázslatát közé tartozik a meteorzapor, a tornádó és az élőhalott-idézés. Ezek közül a tornádó a legveszélyesebb, igyekezzünk még az előtt legyőzni, hogy ezt beveti (ha mégis, akkor használjuk fel az aranykártyákat).

Az időlimit nagyon szűkös, két perc áll mindössze a rendelkezésünkre, hogy végezzünk a Necroglanttel. Ne erőltessük, ha nem megy, később, jobb lapokkal visszajöhetünk, hogy megszerezzük a második ezüstlapunkat (Blessing). Ezt alkalmazva az életpontjaink 150-re nőnek kezdéskor.

sik pedig az Irodai szinten (mindkét helyen aranyserleget találunk).

Az ezüstkártya (Replenish) megszerzésének feltétele az, hogy ne használjuk a szinten a karóvétó másodlagos tüzelési funkcióját (robbanó lövedék).

Opera House. Három újabb ellenféllel ismerkedhetünk meg. A fűvécsoves ninja nagyon kellemtelen ellenség, szinte mindig talál. A tűzlabdát dobáló szamuráj csak első látásra tűnik veszedelemes-

ben van, oda csak leessni tudunk, mégpedig úgy, hogy felugrunk a harmadik szinten a korlátra, majd onnan le a hajóba. A harmadik titkos hely a színpadon lesz, ide a nedves padlóra a segítségével ugorhatunk fel. Alaposan derítsük fel a pályák környékét, mivel az egyik baugróban ezüstpáncél és egy kis élet lesz. A negyedik titok a játék egyik legnehezebb ugrálás része, a lépcsőház korlátja, az oszlopok díze és a boltív ezéle segítségével kell felugrálunk a mennyezet tetőjére (újabb kehely).

A szint kártyájának előhívásához legalább 100 lelket kell összegyűjtenünk. A jutalmunk egy aranykártya (Speed) lesz, mely alkalmazása után gyorsabban mozgunk.

Asylum. A diliházban kétféle ellenfél támad ránk. Az emberi roncs meglepően nagyot ugrik,

CHAPTER 2

Prison. Ez a szint csak Nightmare ne-

hézségi fokozaton válik elérhetővé. A rosszfiúk kétféle alakban támadnak, a motoros bandita hagyományos és nehézgépfegyverrel támad, de meglehetősen lassú. Az elektromos ösztökével felszerelt bőrtönör gyors, de nincs távolossági fegyvere. Az igazi veszélyt a falra szerelt gépgyűk jelentik, ezek egyetlen lövéssel képesek végezni velünk (négy ilyen is lesz ezen a pályán). Az első titkos helyet közvetlenül kezdés után találjuk meg, a szellőzőaknában. Hozzunk ide egy ládát, majd erről ugorjunk fel a Painkiller ugrással. Az első aranykehely itt lesz elrejtve. A második titok a mosókonyhá-

nek, a karóvétóval szemben nincs esélye. A karos, ugró kreatúra meglehetősen gyors, de csak csoportosan okozhat veszélyt. Kezdés után rögtön meglesz az első titok, mégpedig a kerítés mögötti kuka másik oldalán (kehely). Ide csak úgy tudunk feljutni, ha kukákat tolnak a kerítés mellé,

vigyázzunk vele. A kényszerzubbonyos őrült felrobbantja magát, érdemes távolról likvidálni. Az első titkot a kertben találjuk meg, a híd tetején (megahealth). Ide úgy juthatunk fel, ha nekidöntjük az oszlopot az építménynak, majd azon felugrunk a tetőre. A második titok a házfal egyik be-



ugróban van. Álljunk észembe a bejáratú ajtóval, majd vizsgáljuk meg lámpafényről a jobb oldali falat. A kiálló téglákon felugráhatunk az emeleti beugróba, majd onnan át az ajtó másik oldalára, ahol újabb erekitést találunk. A harmadik titok a szint befejezése után nyílik meg ismét abban a teremben, ahol egy pentagramma van a padlóra rajzolva. Itt két aranykereszt lesz a jutalmunk. A szint aranykártyája a Fury, mely kétszeres sebességű. Ez úgy hívható elő, ha ezen a pályán csak a Painkiller fegyvert használjuk.

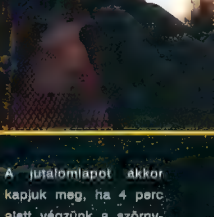
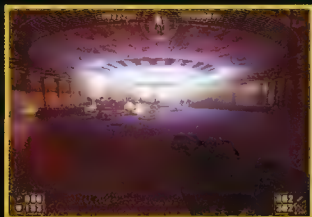
Snowy Bridge. Ismét ninják és számúrájok lesznek az ellenteleink, de egy fokkal veszedelmesebbek. A ninják dobócsillaggal lettek felfegyverezve, a számúrájok jéglabdákat lőnek ki. Külön-

kalmazva már 50 lélek begyűjtése után átkerülünk domon módra.

Town. A hagyományos, húscsapatokat dobáló zombik mellett megjelentek a lángoló sóprún lovagló boszorkányok és a sámanvárszók is. Ez utóbbiak különleges támadása a hullák felemelése és hozzájuk dobása.

Az első titkos hely rögtön a kezdés után található egy égő ablak mögött (aranykereszt). Töljük az ablak alá a szekeret, majd ugorjunk fel a tetőre, onnan meg be az ablakon. A második rejtett hely is a közelben van, ide csak a Painkiller ugrással juthatunk fel. Ez pont szemben

addig, amíg el nem oltja a buborékok helyén feltörő tűzszlopokat, addig sebezhető. Kétféle támadása van, ezek közül a vízcsapok a veszélyesebbek. A mágikus támadást egyszerűen kerüljük el.



sen veszélyesek, ha halálos sebet kapnak, mivel eltörlik a fegyverüket, minek következtében a környéket jéggyűrű lepi el.

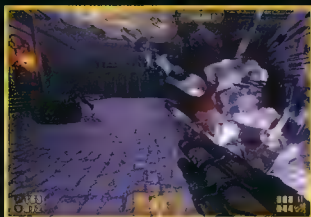
Az első titok a hídon lesz, ott, ahol a páncsolt találjuk a vastag csövön. Menjünk végig a csövön, majd a tartóvágén, a jobb oldalon menjünk be a titkos helyre (lőszér). A második titkos hely azon a részen található, ahol létrával fel kell menni a toronyba. A torony első szintjén lesz egy vékony kiszögellés, ennek segítségével juthatunk el a torony tetejére. Ugráljunk folyamatosan, a jutalom nem marad el (megahealth). A harmadik titokhoz csak a híd utáni mászás után juthatunk el, ekkor nyílik meg a második feljáró azon a részen, ahol az első páncsolt megtaláltuk. A vastag cső bal oldalán menjünk végig, majd mászunk fel a lépcsőn. Az emelvény tetején lesz két aranykereszt, csak át kell ugrani értük. A negyedik titok a hatalmas raktárházban lesz, a hátsó épület mögötti szűk járatban

lesz az első titkokkal, megfelelő helyről láthatjuk a sarokban virító megahealth-t. Töljük a sarokba a szekeret, majd erről ugorjunk fel az emelvényre. A harmadik titok is egy lángoló ablak mögött lesz, ide a kiégett tetőn keresztül ugorhatunk fel (a közelben lesznek először kúszó szörnyek). A negyedik rejtékhely abban az épületben lesz, melynek a sarkában óriási lyuk tátong. Itt is a szekeret kell a megfelelő helyre eltolnunk, majd arról átugranunk a tetőre. Az ötödik titok abban a sikátorban lesz, ahol a kúszó szörnyek előjönnek a koporsókból. Itt lerobbanthatunk egy erkélyt, melyről átugorhatunk a szemben lévő házhoz egyik ablakába.

Dexterity, mely segítségével kétszer olyan gyorsan töltjük újra a fegyverünket.

CHAPTER 3

Train Station. Új ellenfélként jelenik meg az első világháborús zombi katona, aki időnként mustárgázzal bombáz a távolból. Nagy kedvenc ezen a szinten a lángszórós, őt érdemes először lefagyasztani, majd darabokra lőni, máskülönben túl sok lőszert el kell rá pocskókolni. Az első titkos hely még a pálya legelején, az alagútrendszerben található egy kis beugróban (lőszér). A második titkos hely a jobb oldalon álló



(lőszerek). Az ötödik helyet még azelőtt kell felderíteni, hogy ráugranánk a sífelvonó tetejére. Mászunk fel a létrára, majd onnan ugorjunk te balra. A tartópillérek egyikén lesz egy újabb kegytárgy. Az utolsó titkos helyet nagyon egyszerű megtalálni, az utazás után mászunk fel a létrán, majd kerüljük meg az épületet (ezüst páncél). A szint ezüstkártyájának (Dark Soul) felfedezéséhez mind a hat titkot meg kell találnunk. A kártyát al-

A pályakártya ismét aranylap (Double Haste), de ezt csak úgy kapjuk meg, ha csak karóvetőt (a fegyver másodlagos funkciója is titok) alkalmazunk.

Swamp. A második fejezet főszörményét kezdetben fegyverrel nem sebezhetjük meg, inkább löjük szét a lábánál megjelenő metánbuborékokat. Ezután löjük ki a fix buborékokat sorban, majd várjuk meg, hogy eltűnjön a láthatatlanság a szörnyről.

vonat nyitott vagonjában van, ezt csak akkor látjuk tisztán, ha bekapcsoljuk a lámpát (két aranykehely). Ezután jön az utasellátó, ott fel kell ugrannunk az első emeletre (aranykehely). Ezi csak a Painkiller ugrással tudjuk kivitelezni. A legkönnyebben a könnyű lámpatestekkel tudjuk ezt a manővert végrehajtani. A negyedik helyen megahealth vár (a pálya vége előtti nagy csarnokban), ide is csak a Painkiller ugrással juthatunk fel.

Ezen a szinten csak úgy tudjuk begyűjteni a jutalomkártyánkat (Soul Catcher), ha nem gyűjtünk be egyetlen lelket sem. A kártya hatása állandó, a közelben lévő lelkeket beszippantja.

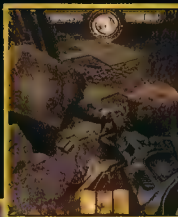
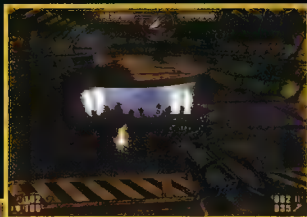
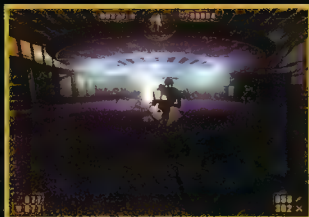
Abandoned Factory. Hat rejtett hely is el rejte ezen a szinten, érdemes ezeket felkutatni. Az első rögtön a második nagy téren lesz egy féltetőn (lőszér), két ellenfél is támad onnan. Oda Painkiller ugrással lehet feljutni, a nagy csikos kampó ideális erre a feladatra. A második titok (kehely) azon a részen van, ahol hatalmas égő üstök sorakoznak egymás mellett. Az egyik tetején azonban még ott van a tető, ezt is lehet lőni onnan. Töljünk el egy nagy ládát (a forgó pengékkel kell a sarkát meglokní, akkor könnyen mozog). A mellé gurítsunk egy hordót, onnan ugorjunk a láda tetejére. Onnan fel a falra, majd be az ústbe. A harmadik titok a két nagy tartály mellett lévő kis szobában van (lőszér, kis élet). A negyedik titok az egyik tartály tetején lévő páncél, oda is csak Painkiller ugrással tudunk feljutni. Az ötödik rejtékkel egészen a játéka végén találhatók, a kijárat mellett látunk egy hatalmas, henger alakú épületet, annak a tetejére kell feljutnunk. Ugorjunk rá a kis szegélyre, majd azon végigárasztva keressük meg az épület mögötti létrát, másszunk fel rajta, majd gyűjtük be a jutalmunkat (két aranykehely). Eszünk is a tetőről (azért arra ügyeljünk, hogy életben maradjunk), majd a kis ládák segítségével derítsük fel az oldaljáratokat (a ládákat töljük a szegélyhez, majd ugorjunk rájuk). Az egyik ilyen járatban lesz az utolsó titkos rész (páncél, lőszér).

A szint ezüstkártyája egészen kivételes, segítségével pályánként kétszer is használhatjuk az aranykártyákat (Forgiveness). Nem egyszerű megszerezni, a kitérőn nagyon szigorú. Egy démoni átalakulás során meg kell ölnünk legalább harminc ellenfelet. Erre a legnagyobb esélyünk a pálya végén lévő nagy csatában lesz, de csak akkor, ha alaposan felkészülünk rá. Intézzük úgy, hogy ide pontosan 65 lélekkel érkezünk, ezután már elegendő egyetlen lelket begyűjtenünk, hogy átkerüljünk démon módba. Igyekezzünk minél több katonát magunk köré gyűjteni, akkor kezdjük a küzdelmet, amikor már elegendően vannak körülöttnk.

Military Base. Két új ellenfél is debütál, a harcokos és a tűzserégi löveg. Mindkettőt ki lehet lőni, 5-6 rakétát felrobbannak (démon módban ezeket is egy lövéssel meg lehet semmisíteni). Az első titok azon a részen található, ahol a teherautó betöri a bázis kapuját. Itt van egy kis őrtorony, melynek az oldalán fel van állítva három hordó. Óvatosan ugorjunk fel ezekre, majd vegyük fel a kelyhet. A második rejtékkel a repülő

belsejében találjuk; a ládáról felugorhatunk a létrára, mely felvisz a felső szintre (lőszér, megahealth, arany páncél). A kártya rejték hely is itt lesz: menjünk ki, a repülő motorján ugorjunk fel, majd másszunk fel a gép tőrszére. A felhajtott orrszéren lesz néhány láda lőszér. A negyedik titok a rakétasiló aljában lesz, a titkos járatban egy aranykehely lapul. Az ötödik az utolsó hangár mögött található (aranykehely). A hatodik ilyen hely a legelső hangár tetején lesz, oda csak a re-

madás a lángoló gurulás. A hőércsautyús őriást alapállapotban nem lehet sebezni, először fagyaszszuk le, csak ezután támadjuk. A csontvázkutyákat még feléledésük előtt megsemmisíthetjük, de a közelükbe semmiképpen ne engedjük őket, elveszik az addig összegyűjtött lelkeinket. Az első titkot a híd alatt találjuk meg, a három boltív alatt három kegytárgy lett elrejtve. Ezeket fel lehet szedni, mindössze egy megfelelő időztetés ugrást kell végrehajtunk. A második titok a kastély udvarán lesz a roskadozó



pülő tetejéről juthatunk fel (a farokrészen feljuthatunk). A hetedik titkos hely egy egész kis kaszárnya, ez közvetlenül az előbb említett hangár mellett található (nincs el rejtve, csak véletlenül mehetünk el mellette). A kártyalap megszerzéséhez az összes ellenfelet meg kell ölnünk. A három kaszárnyában lesznek olyan katonák, akiket a műszer nem jelez. Itt az a trükk, hogy a hátsó ajtón kell bemenni, az ellenfelek csak ezután jelennek meg. Ne felejtjük el meglátozni a hetedik titkos helyet, itt is lesznek ellenfelek. A kártyalap amúgy a Greed, amely megduplázza a tárgyakban lévő arany mennyiségét.

Ruins. Ő a harmadik fejezet főszőnyve, először is meg kell szabadítanunk a kalapácsától. Lőjük ki a kezéből, majd végezzünk a szőrmével is. Ügyeljünk arra, hogy mindig ugorjunk fel, amint lécaapni készűl a kalapáccsal (így nem sérülünk). A kártyalap megszerzéséhez (Iron Will) egy perc húsz másodperc alatt kell végeznünk a szőrmével. Használjunk a kártyalapokat, azok nélkül nem hiszem, hogy lehetséges lenne teljesíteni a feladatot. Az Iron Will nap egyébként teljes sérthetlenséget ad, érdemes érte küzdeni.

CHAPTER 4

Castle. Ezen a szinten három új ellenfél is bemutatkozik. Az első a harci kutya, melynek különleges tá-

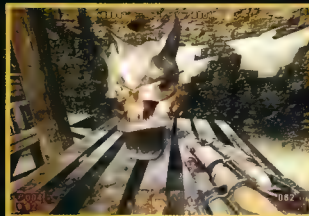
féltető alatt (lőszér). A harmadik rejték hely (két aranykehely) előéréséhez fel kell másszunk az előbb említett féltetőre, onnan lehet felugrani a várfalra (fussunk neki, majd a végén ugorjunk oldalra). A negyedik hely a középső kastély tetején található, oda létrával lehet csak feljutni (arany páncél). Itt másszunk fel a várfokra, majd ugorjunk át a legközelebbi ház tetejére. A tetőn lesz az ötödik titok (megahealth). Menjünk körbe, majd keressük meg az a bástyát, ahol már messziről látszik egy aranykehely. Ez lesz a hatodik rejték hely, ide már csak át kell ugrunk. Az utolsó titkos helyet a pálya befejezése után találjuk meg a kastély udvarán lévő házikóban (lőszér, arany kehely). A jutalomlap megszerzéséhez össze kell gyűjtenünk hét darab kegytárgyat. Három a híd alatt lapul, kettő a féltető mögötti várfalon, egy a bástyán, egy pedig az udvaron álló házban. Ez az aranylap nagyon fontos, használatával négyszer sebzést érhetünk el (Rage).

The Palace. Új ellenfelet üdvözölhetünk körünkben, a pajzos keresztet lovagot. Amikor védeke-

"zik, szinte sebezhetetlen, érdemes ilyenkor megkerülni, és hátra támadni. A fagyasztás ellene is hasznos, használjuk. Az első titkos hely az udvaron lesz, ahol négy oszlop ferdén rádőlt a mecsetre. Fussunk fel rajtuk, majd minden ugorjunk rá a

rekednünk magunkat, de ez ne törje le a lelkesedésünket, a jutalmunk nem marad el (megahealth, arany páncél, lödezerhegyek). A második titkos hely ott lesz, ahol a padló leszakad alattunk, itt a külső ív egyik beugrásában lesz egy

tya befejezése után ne rohanjunk el, vár még ránk két titkos hely. Elképzelhető, hogy programhiba, de az is lehet, hogy a lengyel fejlesztők vicceltek meg a játékosokat a lebegő kötőbökhöz. Menjünk vissza az átjárót elzáró kötőbökhöz, majd

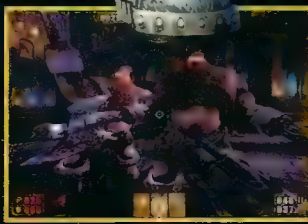


kék párkányra. Szaladjunk rajta végig (balra, majd ahol lehet, ugorjunk át a bal oldalon lévő oszlopra). A titkos helyen mindössze két láda található némi arany kíséretében. A második rejtekhelyen egy megahealth virít az oszlop tetején, nehéz eltéveszteni. Az egyik falon lesz egy létra, mászunk fel, majd az ablakok segítségével ugorjunk át az egyik oszlopfőre. Innen rá a középső épület kupolájára, majd onnan át a megahealth-hez. A harmadik titkos hely eléréséhez igénybe kell vennünk egy új eszközt, az ugrópaddot. Nem mindegy, hogy melyik részén érkezünk rá, ettől függ az ugrás íve. Navigáljuk úgy az ugrást, hogy a tetőn lévő repedésen szálljunk keresztül, majd menjünk el a szemközti mecset homlokzatán virító kegytárhoz. A negyedik titokra csak akkor derül fény, ha már befejeztük a pályát. A feleő karzaton (lépcsők között) kinyílik egy ajtó, ott találjuk meg az utolsó kegytárgyunkat. Az összes ellenfél kivégzése után azonban még nincs vége a mőkának, négy tűzlabda-hajgáló óriás keresztet vitéz támad ránk. Nincs bennük semmi trükk, elegendő sebzés után kikecskenek. A színt kártyáját nagyon egyszerűen előhozhatjuk, ne vegyünk fel egyetlen páncélt sem. A kártya ezüstlap (Vitality) az alap életerőnk megemelt 150 pontra.

Babel. A keresztet vitéz továbbfejlesztette újász képességét, most már egyszerre három tűze nyílvesszőt lök ki, kicsit nehezebb lesz kitérni a lövedékek elől. Az első titkos helyet ott találjuk, ahol a hatalmas kötőbök folyamatosan veszélyeztetik az átjutást. Egyelőre ne menjünk be, inkább kerüljük meg az egész épületet. Rengeteg ellenfélrel kell keresztülve-

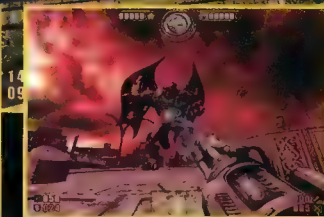
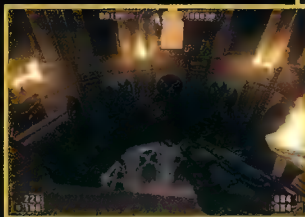
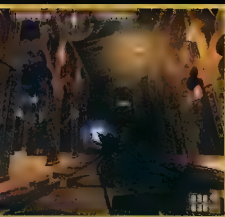
aranykereszt (közvetlenül mellettünk lesz a látra a feleő szintre). Ezen a feleő szinten szintén lesz még egy ilyen köböl készült létra, ezen keresztül juthatunk el a harmadik titkos helyre (lödezer, kehely, megahealth). A pá-

toljunk el a kockákat (tálcákon súlytalanok lettek, de az erőhatás következtében mozgathatók). Toljuk le őket a lépcsőn (vigyázzunk, mert minden átmernek, még a föld alá le basulíyedhetnek), majd a Painkiller másodlagos funkciójával húzzuk le addig, hogy rá tudjunk ugrani. A negyedik kegytárgy (és egyben titok) az egyik lámpaburában lett elrejtve: ha alaposan megvizsgáljuk, akkor látjuk a sárgás fényt kiszűrődni. Navigáljuk alá a kötőböt, ugorjunk rá, majd a Painkiller segítségével húzzuk fel magunkat arra a szintre. Az ötödik titkos hely a jobb oldali tornyok közül a középsőben lett elrejtve. Ezt is hasonló módszerrel érhetjük csak el. A kártyalap megszerzéséhez a szinten található összes löszeresládát fel kell szednünk, ehhez viszont meg kell találnunk a titkos részek közül legalább hármat. A lap neve Double Time, és 20 másodperccel megnöveli az aranylapok hatását.



Forest. Ez a szint csak Trauma nehézségi fokozaton jelenik meg. Kedvenc repülő boszorkányaink visszatértek, ezúttal azonban jóval gyorsabban. Nagyon nehéz szint, rengeteg ellenfél támad egyszerre. A csontvázkutyák ellen a rakétavető a leghatásosabb, ügyeljünk arra, hogy ne kerítse nek be. A vámpírokat a fagyasztóval érdemes először lekezelni, majd szétrobbantani. A boszorkányok mindig ugyanazon a ponton jelennek meg. Itt várjuk rájuk, így egyszerűbben végezhetünk velük. A szint vége felé megjelenik két hatalmas

szét kell lőni a magára maradt démont. A szintidő ezen a pályán öt perc, az könnyen teljesíthető a megfelelő lapok használatával. Az új lapunk neve Triple Haste, ennek segítségével nyolcadrésére lassíthatjuk le az idő múlását.



közi torony legteljére (megahearth, kegýtárgyak). Óvatosan ugorjunk le, egyszerre csak egy

szörny, őket a fejükön tudjuk csak megsebesíteni (a négyeseres sebzést azért nem bírják).

Az első titkos hely jól látható, magasan a romok tetején virít két erékle. Fel lehet érte mászni a romokon, majd át az indákon, csak elég nagy ügyességet igényel. A második titkos hely már nem ilyen nehéz, a bokrok között lett egy kereszt elrejtve egy üregben.

Ezen a pályán kapjuk meg az utolsó kártyalapunkat (Divine Intervention), de csak abban az esetben, ha egyetlen kártyát sem használunk a szint teljesítéséhez (nem elég az aranylapok mellőzése, ki kell szednünk a pálya előtt az ezüstlapokat is). Az utolsó lap lehetővé teszi, hogy ingyen lecseréljük bármelyik kártyalapunkat.

The Tower. Alastar a negyedik szint lőszórnya. A tetőn kezdünk, majd ahogy az életerejé fog, úgy kerülünk lejjebb egy szinttel mi is. Kezdés után azonnal fussunk körbe, majd gyűtsük össze a lőszeres ládákat és a páncélt. Legjobb, ha a chálgunit használjuk ellene, ezzel pillanatok alatt végezhetünk a repülő démon első formájával. A zuhanáskor bekövetkező sérülést csak úgy tudjuk elkerülni, ha úgy állunk meg, hogy pontosan egy oszlopra essünk rá. A legalsó szinten található szobrok töltik fel a démon életerejét, ha az teljesen elfogyott. Ezt a pillanatot kell kihasználnunk, hogy minél több szobrot szétromboljunk. Ezután megint lőjük le a démon életerejét, majd fejezzük be a szobordöntögetést. Ezután már egyszerű a dolgunk, csak

CHAPTER 5

City on Water. Az utolsó fejezetben mindjárt két új ellenfél is bemutatkozik. A szöges baseball-ütővel felszerelt rosszú molotov koktélokot hajigálja a távolba. A koponyafejű démon előszeretettel tartja maga előtt a társait fedezéknek. Használjuk a fagyasztást ellene, és mindig bejön.

Az első titkos hely közvetlenül a kezdőhelyen található, csak azt a nagy, nehéz ládát kell elhúzni az útból. Használjuk a Painkiller másodlagos funkcióját, azzal

szintet (a középsőn lesz egy arany páncél is). A második titok közvetlenül a híd után lesz (ahol a hordót megtaláljuk). Jobb kéz felé lesz egy kis épület, abban van egy sötét beugró, ahol egy lőszeresláda lett elrejtve (lámpával könnyű megtalálni). A harmadik titkos hely is a közelben lesz, közvetlenül a házszarok és a tenger találkozása után lesz egy kis beugró. Ez csak úgy tudjuk elérni, ha ugrás után még a levegőben irányt változtatunk. A negyedik rejtékhelyet a legnehezebb elérni, ide tényleg akrobatika ügyesség kell. A három kupolás mecset mellett lévő épület második

szintjén van egy kereszt jól látható helyen. Ide feljutni viszont rémálom: háztetőkön kell átugrani, ablakdíszeken kell nekifutni, apró párkányokon kell megkapaszkodni. Általában a mecsetek mellett lévő kis tornyokról le át lehet ugrani, szerintem az a nehezebb. Az ötödik titok a szökőkút falában rejtőzik: a lejárat egy pincébe vezet, ahol aranykeresztet és lőszert zsákmányolhatunk. Az utolsó tit-



leemelhetjük az ott lévő ugrópadról. Akinek ez túl lassú lenne, az görögse ide az első hídon található világos színű hordót, majd azzal robbantsa szét a ládát. Az ugrópád segítségével feljuthatunk a szem-

kos hely a pálya befejezése előtt található közvetlenül. Ne menjünk át az utolsó ellenőrző ponton, inkább kerüljük meg a nagy épületet, a mögött lesz a hatodik titok (kis életerő).

A pályán megszerezhető kártya neve Last Breath, alacsony életerő esetén regenerálja az életpontjainkat. A begyűjtéséhez meg kell találnunk mind a hat titkos helyet.

Docks. Új ellenfél nem lesz, mindössze régiek kapnak új felszerelést. A koponyadémonon újítása, hogy ha meggyújtja a fejét, akkor rövid ideig sérthetetlen lesz. Az izsakos rocker lehány, ha a közelünkbe jut, érdemes már távolról kilőni a kezéből az üveget. A rakéta-

hely) A hetedik titkos hely (megahealth) azon a részen van, ahol egy daru felrobban, és rakéták egész hada ront ránk. Itt lesz egy tartópillér az épület mellett. Menjünk a belsejébe, majd fussunk fel a ferde merevítőkn. A nyolcadik titok eléréséhez kövessük a falon végigfutó párkányt, innen leeshetünk a ház oldalában lévő kereszt-hez. A kilencedik hely a második liftezésnél lesz, az itt lévő ház tetején megahealth és lőszer vár (itt is a daruról kell leugranunk). A tizedik hely



vetős punkok veszedelmese, még a rocket jumpot is bevetik szükség esetén.

Az első titkos részt nagyon egyszerű megtalálni, mindössze fel kell jutni a kezdőhelyen lévő viskó tetejére. Szaladjunk fel a tartópillér tetejére, majd onnan essünk le az épületre (arany páncél, lőszer). Itt lesz a második rejtkehely is, pontosan alattunk egy kis felvonóban (lőszer, megahealth). Számítsuk ki jó alaposan azt az ugrást, nem egyszerű feladat pontosan a kosárba ugrani. A harmadik, negyedik és ötödik rejtkehely egészen elborult helyre lett téve, a hatalmas, víz fölé nyúló daruk legtetején (ott vannak, ahol először kell fel-felé lifteznünk). Ezeket a kegytárgyakat csak az igazán elborult játékosoknak ajánlom, nagyon ki

közvetlenül az utolsó ellenőrző pont előtt lesz, ott, ahol a fedélzetén a nagy sárga tartály található. Ugorjunk fel a kis ládáról a ferde tatrészre, majd a kéményen fussunk fel egészen a hajó tetejére (kehely). A kártyalap (Confusion) előhívásához annyit kell tennünk, hogy legalább háromszor átváltunk démon módra. Ez nagyon nehéz, de ha nálunk van a Dark Soul és a Soul Catcher lap, nem lehet gond.

Old Monastery. A szerzetesek és a boszorkányok vesztárterek. Öreg barátaink ezúttal fáklyával és tapadó bombákkal harcolnak. A kaszás démon nem veszélyes, csak ha közel engedjük magunkhoz.

A pálya új elemmel bővült, csak akkor juthatunk tovább, ha felfedjük a lángoló pentagram-mákat. Az első titok a kút felében lett elrejtve (kehely). Úgyes időzítéssel könnyedén beugorhatunk. A második kereszt a kápolna tetején feszül, oda a harangtoronyból tudunk kiugrani. A harmadik titok (kereszt) szintén jól látható, ide a monostor szik-

lájáról tudunk átugrani. Az utolsó titkos hely eléréséhez ki kell másznunk a monostor egyik ablakán (közvetlen közelében volt egy csillag), onnan ki a tetőre, ott a kegytárgy a fal mellett. A kártyalapunk megszerzéséhez mindössze annyit kell tennünk, hogy az életerőnk 50 pont felett tartjuk. Az ezüst-lapunk (Soul Redeemer) megnöveli a lelkek gyógyító hatását.

Hell. És megérkezünk a várva várt nagy küzdelemhez, ahol magával Luciferrel kell megbirkózunk. Őt csak démonmódban tudjuk megszécsni, ehhez azonban meg kell bűnünk 66 szellemet. Lucifert észre fogjuk venni, nem olvad a környezetbe. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a megidézett szikladarabokat szépen visszapasizzoljuk neki, majd amikor a levegőbe dobja a kardját, azt támadni. Három-négy sikeres találat után kifekszik, kár, hogy nem látjuk az életterejét.

Az első titkos hely a nagy katapult alatt lesz, egy bronz páncél. A második a gombafelhő közelében lévő romos ház tetején lesz, egy aranypáncél. A harmadik rejtkehely (aranypáncél) a lebegő szikladarabok egyikén lesz jó magasan (egy közeli dombtól tudunk csak átugrani). Az utolsó két titok a víz melletti romos házakban lett elrejtve (arany páncél, megahealth).

Az utolsó kártyalap neve Mercy, segítségével háromszor tudjuk használni az aranykártyáinkat.

Mercy.



kell centizni az ugrásokat. A hatodik rejtkehely azon a részen van, ahol a csontvázfélék démonok előrobbannak a teherautók platójából. Itt a falról kell felugranunk a lépcsőkorlát-ra, majd onnan annak a tetejére (ke-

Pusszanat mindenkinek. Klassz kis hónap van mögöttünk, ha nekem kellene az egész újság intróját írnom, örövendeznék pőló a sok E3 stuffnak, a Gamer tábornak, meg persze annak is, hogy mostantól filmekkel látunk el titeket a játékok helyett, meg ilyesmik. Nekem azonban levrov intrórt kell most írnom, illetve tulajdonképpen nem kell, csak szoktam, mert vannak ilyen megkövesedett konvenciók, na mindegy, nem lényeg, szóval én maximum annak tudnék itt lelkesedni, hogy például vagy valami, de meg sorolhatnám. Na, de tulajdonképpen tényleg mindennek tudok örülni itt is, remek kis hely örülni ez is, csakúgy, mint bármi más hely, mert hát tényleg jó dolog minden, amit előbb felsoroltam, és még ehhez az is hozzá jön, hogy ebben a hónapban relatíve keveset láttam a Törd-öt, akkor már bizony kijelenthetjük, hogy a világ tulajdonképpen mégiscsak szép, de bizony áh. Arról már nem is szólvá, hogy mindjárt itt a nyár, vége a sulinak, jönnek a szabadságok, és még ezernyi klassz dolog. Addig is, hogy legyen nektek mivel eltölteni az időt, gondoltam, csinálók egy újabb levrovot.

A méltatás módja. Hellóka Brazíliovics! Először is köszi, hogy kitélted a rajzom (készül a folytatás). (Huhh, Korrektorovics szelűtést fog kapni tőled... Braz) (A proféta beszélt beléd – a korr.) Továbbá nagyon érdekes és jó leveleket kaptam a Lextrában. A SEGGEM-es levél teljesen levert a lábamról, mondhatnám, seggre ültm tőle). Továbbá nagyon megtetszett az a levél, ahol az ír nagyon szép szavakkal íhlet titeket, a szerk-et és magát a lapot. Ez nagyon nagy gyöve levél volt, és én pont így érzek csak épp kép-telen vagyok ilyen szépen kifejezni magam). De tényleg, nagyon sokan így éreznek még szerintem, úgyhogy mindenesetre vegyék komolyan a levelet. Na, mostanra ennyi. Csakány! (Kis Róbert László)

Elmondod, mi van. Mi tényleg szinte minden levelet komolyan veszek, egy-két atomhüvelygyerek megszólalásán kívül. Elvégre is a lapot olyanakkal kell megcsinálni, amilyenel a lehető legelégedettebbek vagytok, hát naná, végre is ebből kereszük zsirosra magunkat, és ebből a léből futja a két újságadás közötti csendes-óceáni kuplerájok látogatására is. Ha meg méltatni akartok minket, nem kell ám visszafogott a levlírást csak azért, mert nem érzitek költőnek magatokat, elég, ha csak annyit írtok, kurva jók vagytok kakoc. Na, ilyen ercű.

A kritika módja. Fénycsó Brazíli! Színtem az újságotok nagyon gyenge, kritkán aluli és igénytelen! Csak az első 132 oldal és a DVD a király, a profi munka, a többi egy rakás szar! Ráspoly! Mondom, birjuk mi a kritkát is, és nem is tagadjuk, hogy van ilyen. Íme, íten van rá a példa, ni. Egyszerűen, konkrétan módon elmondja, így kell ezt, ne felejtet, nem harapunk. (Deeseehogyeeeee...)

Gulasch. Hi Brazíli! Éppen gondolkoztam rajta, hogy a híres nagy magyar játékkészítő csapatok miért nem magyar történelmi RTS-t csinálnak, vagy miért nem Mo-on játszódó FPS-t készítenek? Lusták gondolni a magyar emberekre? Kinek kell a WarCraft klón Exigo, amikor ugyanígy (szép grafika stb.) meg lehetne csinálni a Szabadságharcokat, vagy a magyar közpörköt. Ehhez a témához kapcsolódva szeretnék valamit mondani: Milyen réhejes a magyar név leírása a Back to Warban, 1300-tól folyamatosan vereséget szenvedtek a magyarok... Mátyás király, Nándorfehérvár, Hunyadi János hol maradt? Pedig a szomszédai vagynak Ukrajnának, és egy ukrán cég alig tud rólnuk valamit. Na, vizslát: Andrys (Pál András)

Légy erős, nem csak az ukránok tudnak ró-lunk keveset. A nagy kacsaúszató más-k felén például a legtöbb ember még csak azt sem tudja, hogy létezzünk, ha meg igen, akkor sem tudja pontosan megmondani, hogy Ázsiában merre található az ország. Ez nem azért van, mert olyan kevés infor-máció lenne fellelhető a magyar népről, hanem mert a legtöbb, jólétben eltunyult agyú emberszabású nem kíváncsi a tévésókon kívül semmire, illetve de, csak botrány legyen vagy szex. Nem mintha utób-bi kettőből kevés lenne országunkban, de nem ettől hangos a világsajtó, és ez nem is olyan nagy baj. Persze, nem csak minket nem ismernek sokan, ez elmondha-tó az összes kis, de még nagyobb népről is. Tedd a szivedre a kezed, ha most az emi-telt ukránokról kellene néhány történelmi személyt és eseményt kiemelni, akkor tud-nál sok mindent felsorolni! Bevallom ösztön-ten, én nem nagyon, és ebből jól lát-szik, hogy én is itt ülök a jólétben, és tu-nyulok ezreire. Az persze más kérdés, hogy ha az emiített példában felhozott történel-mi jellegű programot készítenék, akkor ezreire kezdeném el feltűrni a könyvtára-kat, hogy pontos információkat közöljék, ez lenne a minimum, amit elvárhatnék tő-le, és én is magamtól. De hát nem va-gyunk egyformák.

Visszatérve az ismernek, vagy nem ismer-nek minket témára, és a miért nem csinál-nak a magyar fejlesztők magyar történelmi csatákat feldolgozó programokat kérde-sre, a választ már meg is kaptuk. Az ezan a bolygón fixizetőkés kereslettel képző em-berítőmegek valszeg nem találnák kimon-dított izgalmasnak a történetet, lévén vilá-gjátörténelmi szinten nem túl monumentá-lis (mit nekik néhány tízezer halott) csata egyik sem, fantasynek nem vagynak na-gyon jók, sci-fi-nek meg végképp nem, de azt hiszem, utób-bi kettőt a franc se bánja. A magyar piac pedig nem tart el egy ko-moly fejlesztőcsapatot jelenleg, sajnos. Szóval én így látom, hogy ezért csinálnak hazánk tohetséges fiaí „WarCraft klónt”, de ez nem baj, ha másért nem, hát leg-alább egy-két intelligensebb játékosnak feltűnik, hogy dikmáhe, ez má megín va-lami hängéri dolog, mi a fene lehet ez, mert tőkjök izék érkeznek onnan, he.

(Sóhajtás, jó nagy). Megkaptam a levelem (ezt)? **(Szírintez?) Braz!** Mellyik jobb, sörüzü gumimaci, vagy gumimaci izü sör? (Gery)

Próbáld ki mindkettőt, és döntö te magad. Valami olyan helyen tedd ezt, ahol nem gond, hogy ordítva sugárban telehánnyod a környezetedet. Jaasa, ez poén volt? Haha. Édes kis bolondjaim, hát úgy szeretlek titeket...

Játékokról, olvasói szemmel. Hellóka! Hát ér-dekes témát adtál fel nekünk, amiről gondolko-zunk. Személyes véleményem, hogy a játékok gyengültek is egy cseppet, de a fő baj az, hogy már minden volt. Semmi új műfajt nem tudnak már produkálni, ami nem lett volna (kivéte-l) Moineux mester The Movies-a, amelyre azért na-gyon kíváncsi vagyok, de szerintem az is a tycoon stílusba fog valahogy beilleszkedni)! **<Szerecsőre tévedsz! Lily>** Inkább a stílusok összeolvasztásával próbálkoznak, de már az sem új, a War3 óta már majdnem minden RTS tartal-mazon kíváncsi hősöket. Már lassan minden ötvö-zésből is kifogytak (lásd Glantz, Hostile Waters, War3, Battle Realms). A menő témákat pedig már majdnem teljesen kiaknázták. Például a második világháború mindenki kedvenc témája. Anyi shooter meg RTS, RTS jelent már meg, és még mindig kínózzák. Nem tagadom, én is nagyon kedvelem ezt a témakört, meg igyekszem is min-den játékot ezzel kapcsolatban beszerezni, de azért már mégis sok, hogy mennyi minden meg-jelen, és még meg fog jelenni! Színtén annak kö-zönhetően, hogy már minden volt, nincs meg az a feeling az új megjelenő játékoknál, mint ezeltől 5, 4, esetleg három évvel. Meg emlékszem, am-ikor először játszottam a StarCrafttal: juji, de va-gány robotok (SCV), né, de csúnya görcs na-rancssárga kis monstrumok (Zergling), na hamar rájuk azokat a csúsz robotokat! És ekkor mega-nuttam, hogy az SCV-k nem a legalkalmasabbak az ellen itásárára). De aznap befejeztem még vagy 3 missziót (ne felejtis), meg kezdő, tapasz-talaitan gamer voltam), és még álomban is Star-Craftoztam. És ez még jó pár játékkal így volt a kezdeti időben, amikor még ki kellett ismerni a já-tékokat, és még nem is volt annyí stílus. Emlék-szem, amikor még nem volt gépem, és a suliban info órán játszottunk azzal, ami ott volt. Persze, akkor mindenki rá volt állva a Wolf 3D-re. Mekk-ra harcok folytak azért, hogy ki ülhessen annál a gépnél, amelyiken megvolt a játék. De én nem voltam akkor még nagyon FPD rajongó, inkább kerestem azt a gépet, ahol megvolt az Indiana Jo-nes és az Atlantis tika, úgyse akartak azzal túl sokan játszani, így akik egy cseppet értették az akkori angol motyogásból, csodálva figyeltük Jo-nes kalandjait. Mekkora élmény volt, mikor a mo-zi hátsó ajtajánál órádkó nagy behemótot sikerült ki-menni, ahhhhhhh... Aztán a Stunts és a Street vol-

tak még nagyon kedvelt játékok. Az ülőhely iránti veszekedés után a többiek körbe álltak a szerencsét, akit játszhatta a játékot, és bántuk, mekora kát szókik a szuper sportautóká, hogy nagyon nyeri el az utcai versenyen a másik kocsiát. Ja, most jut eszembe még a Lotus, na, az volt az akkor legkedveltebb versenyjárat. Tehát az akakor kilyukadni, hogy az őregebb gamek már egyszerűen túl sokat látták, és nem lehet őket túl könnyen leverni a székükről. Már a Generalsnál éreztem valamit, amit nem tudtam akkor még megmagyarázni, csak valami furcsa érzés volt, nem kellemetlen, de nem is kellemes. Az volt, hogy nagyjából a StarCrafttól érkefél má ennyi RTS megjelent, hogy már valami új iránti hiányérzet kezd feltűnni az emberben, hiába van ott az a gyönyörű grafika, meg témerek egység. Egyéző nem mernég kezdett gamernek nem tudod bebeszélni, hogy a Monkey4-ból hiányzik az, ami egyenesben vagy más, régi játékaidatban annyira leköttöt, mert rögtön a fejedhez vágja, hogy de nézz oda, ott csak egy pár nagy pixel mozog egy más tetején, meg marha nagy írás van ott, alul, alul lehet kivenni belőle valamit. Hogy tudod ezt élevezni? A fiatal gamereknek színterem a frissen megjelent játékok nem okoznak még effajta csalódást, mert de mind új, mivel nem úlnék le játszani régi játékokat szívesen, mert a grafika hamar elriasztja őket (persze tisztelet a kivételnek). De ez van! Hogy legyen egy mostani játék, teljesen be kell húzón a világába, teljesen le kell, hogy kössön, másképp hamar feljön az a bizonyos vágyán, meg minden, de már volt érzés, és akkor már egy darabot el is vesztéél élvezetességből. Tehát ennyi volt a személyes kis véleményem a feladott témához. Mellesleg tetszett ez az ötlet, sokak többször kéne effajta elgondolkodtató témákat felidőznön. Tisztelettel: LordVenom

A téma ilyenfajta megközelítése is sok igazságot hordoz. De nem pont erre gondoltam, gondoltam a múlt hónapban, hogy lassan belefásulunk a sok hasonló, néhány sablon alapján készülő programokba. Nyilván ez is benne van a kalapban, és ez sem túl jó. Aki egy pár évet eljátszott azok a számítógéppel, manapság hamar azra a következtetésre jut, hogy a sablonokon kívül alig-alig akad néhány nagy ötlet. Talán törvényszerű is ez, lassan az összes közönsékvő témát feldolgozták már, sokkal nehezebb újat kitalálni, mennyivel egyszerűbb volt ugyeabár ez néhány év, nem beszéve a hőskorról. Egy újszülötnek azonban, mint tudjuk, minden vicc új, újszülött pedig mindig akad, akik nem is értik, miért fanyalognak a kicsit tapasztaltabbak, de nem baj, nekik is jár pár boldog év a tapasztalom elött.

Kijelenthetők nagy bölcsen, hogy nem elég az, hogy a programok tényleg pár sablon alapján készüljenek manapság, a készítőik sok esetben még a sztorival sem erőltetik meg magukat, sok silány fércmű érezik. Na ez, pont ez akart lenni a múltkor! Provokációs levíróvészet lényege, és most is ez.

Szerencsére azért nem minden programra igaz ez, jelennek meg nagyon jó játékok manapság is. Másik nagy szerencse, hogy bármikor elő lehet venni egy régebbi pro-

ramot, hogy nyomuljunk vele egy jót, még ha a grafika nem is pont olyan, mint amilyen az éppen aktuális „trend” megkövetel. (Zárójelben magánvélemény. Hogy mennyire, de mennyire úúúúúálom ezt a szót és az összes hozzá tartozó, számomra abszolút negatív jelentést... Neked a divat mondja meg, hogy ki vagy. Neked a divat mondja meg, hogy ki vagy???)

Újságíró, a császi szemmel (blah, ma milyen kardinális tudok címcsekkelt kréálni, ne is mondjakot semmit). Tsókolom Brazili bátyói! (Nei! Nei!! Braz) Először is 2 gondom volna. Az uno az, hogy sok háver aszonya, hogy etikátlan a piacon a lag magatartása. A már kérdés az emondják, hogy más lag hangyánvian olcsob, és ott a teljes gáma. És igazat adok nekik, pedig feltett szándékom a Gamer védelme. Ja, még az is jó ötletnek hallatszotok, hogy ha már nincs gáma, akkor legyen valami menő poszter. Mi erről a vélemény?

A vélemény az, hogy tulajdonképpen igaza van mindenkinek. Ebben az is benne van, hogy a kiadónaknak is igaza van, akadnak olyan helyzetek, amikor vártani kell, és bizonyos lépészerűtlen lépéseket meg kell tenni. Csakhogy és de! Most itt van a DVD film a korongon, ami ugyan nem játék, de hát játék már volt elég sok, és amíg nem fogunk tudni megszerezni normális gémet normális árért, akkor addig nem fogunk ezen göröcsölni, pont. Egybehangzó szerkesztőségi vélemény szerint egy film is éleghaláb annyit, mint egy játék, persze, jól tudjuk, hogy a filmekkel sem fogunk mindig mindenkinnek megelégedést okozni, ez nem is cél, sőt mi több, lehetetlen. Nyilván van, akinek a mostani film se tetszik, de ha már van egy kistesótók vagy gyerekeknek, aki folyamatosan a gépetekre akar nyomulni, akkor jól jöhet ez is, egy-két alkalommal biztosan le lehet vele szerezni a kiskrapecot, aki inkább a rajzfilmet választja a gép helyett. Ha meg bejön a film nektek is, akkor még jobb... Tiszta haszon, akárhogy is nézzük. Az lap ára továbbra is változatlan. Bizonyos nézőpontból még alacsony is, ezért a pénzért jelenleg mi vagyunk az egyik legolcsóbb teljes filmet kínáló magazin... :)

Na, a másik meg a Far Cry cikk. Hát apám, az nagyon jóenge lett, én nem értem ezt a Flatlány gyereket. Jó le a Nő(r)járás duma, de azt ellejel-tette közölni, hogy ultralásról a gáma, mert büntet a grafika! Jól játszható, frankós a sztori, meg rulez az egész. Jól az a végbél, béisár, belvezelet szöveg sem illik hozzátok. A többiek egész faszányosak és állat, hogy jó pár ár (Dachry, Lily, Lucas Z, Tinman és legfőképpen te, Brazil) koma, úgy lrtok, hogy az ember fíja vagy lánya jól elgon-dolkodik a cikken. Asszem, nekem ez a Gamer ár tecik, de kinek a pap, kinek az autója kéne. Na Csáknál! Simán Templar voltam.

A lap nem lehet mindig ugyanolyan, de azért próbáljuk tartani a színvonalat, tényleg. Jó, hát Fietlány néha hisztis, és akkor csak negatívát ír, vagy legalábbis úgy látszik. Azt hiszem, kellene hozzá mellékelni egy Fietlány-magyar szótárt, hogy min-

denki értse, mit akar néha írni, mert néha az anyázásban ott van az elismerés is. De ennél lényegesen jobb megoldásnak tartom, ha időnként kollektíve kicsit felfofozzuk, amikor már annyira depi, hogy már majdnem öngyil lenne. Igen, ez a felfofozás ötletem nekem tetszik, még egy elég jól sikerült fűtőszorozat is lehet belőle a szerkesztőségi pillanatképekben.

**Ryzom bétáról okos kérdés. <Elküldöm ne-
ked az aktuális kedvenc levelem, használd
egészséggel kicsim... :) Lily>**

Mit kell csinálni a Ryzomban? Ez egy egyszerű, de fogós kérdés. (Kós Viktor)

Gamert azokkal olvasni?
OK, ne legyenek igazságtalanok, egy kezdőnek minden MMORPG új. Rövid leírás: létezik kell, mondanod iránti, küldetéseket teljesíteni, tulajdonságokat fejleszteni, kézműves mesterségeket tanulni, jobb felszerelést keríteni, pénzt csinálni, felfedezni és mindezt foreva. Szóval lyesimk. Remélem, nem hagyta ki semmit. Hm, de mégis, egy csomó izét, onnéi egy MMORPG sokkal összetettebb, nem véletlenül játszanak vele emberek több évet. Valami lérd ezekben a játékokban, ha még az idióta Tórd is ilyenekkel nyomul ezzel. Féértés ne essék, ez nem azt jelenti, hogy ezek a játékok egyszerűek, mint egy kő, vagy primitív lennének, hanem azt, hogy izgalmasak...!

Jelzem, legalább június közepéig még ki lehet próbálni a Ryzom bétáját, akinek van rá lehetősége, semmiképpen ne szalassza el. Nem egy öreg róka online játékosok ismerék, aki ezzel játszik éppen, teljes meglepetéssel, vagy legalábbis majdnem. Kétségtelen tény, hogy a Ryzom világa semmi másikhöz nem hasonlítható, ettől egyedi évszónzó, mindemellett a grafika gyönyörű. A játékrendszer is meglehetősen jónak ígérkezik, ám ezzel kapcsolatban ne felejtssz el, ez még csak béta. Szóval irány játszani! Ja, és még ne kérdézzétek, hogy honnan lehet letölteni a programot, mert sírva fakadok nyomban. Az előző havi Gamer DVD, ott van rajta, istenüncce. Nem is értem, hogy aki azt kérdezi tőlünk, hogy hol van a program, az nem olvassa el az újságot? OK, értem én, hogy a Levrovhoz képest nem nagyon mérhető semmi, de talán néha érdemes belelapozni, vannak érdekességek. Komolyan.

Búcsúzik is, nehogy azt mondják, hogy túl sokáig tartottak fel titeket, és ezért nem marad idő az újság többi részére. Lassan azon is gondolkozhattok, mi csomagoltok a tábori felszerelésekbe, gyorsvornai sebességgel közeledik a nyár, és annak az egyik legnagyobb bulija, a Gamer Tábor. Jók legyetek, hízzatok továbbra is szép nagyra, éljenek a csajok, pusszantýú nektek!

Brazil
brazil@ipma.hu



SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Gamer tábor 2004 (július 15-21). Idén megrendezésre kerül az első Gamer tábor, a megszokottól kicsit eltérő helyen és formában. A helyszín Püspökszilágy, a Magyar Honvédség logisztikai kiképző központja, a Naszály hegytől néhány kilométerre. A laktanya egy apró völgyben fekszik, erre szokták azt mondani, hogy festői. Az április végi szemrevételezés során egyből beleszerettünk a tájba, a csodás hegyek és a kiterjedt erdőségek akkor kezdtek kiszélesedni, de jól látszott, hogy a táj egészen fantasztikus lesz nyárra. Régi motorosok emlékezhetnek még Nagyvisnyóra, a Bükkben, valami hasonlóra lehet számítani itt is. A gépek két hatalmas tanteremben lesznek "elszállásolva", ezekbe a termebe összesen 80-100 gép fér el. Ennyiben is maximáltuk a létszámot, tehát aki nem akar maradni erről a buliról, az jelentkezzen időben. A négytós hálózások teljes külön épületben lesznek, itt teljes nyugalomban ki lehet pihenni a LAN partik fáradalmait. Az

eddigyi tapasztalatokból okulva az étkezőeséknél az ebédre és a vacsorára koncentráltunk inkább (a reggelik 75%-a mindig megmaradt, hiszen a hajnalig tomboló ifjúság dél előtt nemigen kelt fel). A tervek szerint saját szakácsnőnk lesz, aki az általunk javasolt ételeket készíti el (házi koszt rulez). A gépekről mindenkinek magának kell gondoskodnia, és természetesen most sem tudunk felelősséget vállalni a lehozott hardverekért és szoftverekért. Bizonyára lesznek olyanok, akik nem tudnak gépet hozni magukkal. Folyamatosan ugyan nem tudunk nekik gépet biztosítani, de a naponta megrendezésre kerülő versenyekre bevezethetnek, arra az időre egészen biztosan géphez jutnak. A korhatár idén 16 év, ez alatt nem tudunk fogadni jelentkezőket. Erre azért van szükség, mert a jelenlegi jogszabályok szerint a tábor szervezőinek kell felelősséget vállalni minden 16 éven aluli táborozóért. Ezt sajnos nem tudjuk megtenni. Áthidaló megoldásként annyit tudunk

javasolni, hogy minden 16 évnél fiatalabb jelentkező szervezzen be egy idősebb táborozót (a lényeg az, hogy 18 éven felüli legyen), a szülők meg aláírják egy nyilatkozatot, miszerint ők erre a felnőttre bízták a csemetéjüket. A hajnalig tartó LAN partik mellett szeretnénk, ha kicsit belekóstolnának a katonai élet szépségeibe, néhány kiválasztott egy tapasztalt vezető kíséretében beveszi magát az erdőbe, ahol elsajátíthatják, miként maradhatnak életben a vadonban.

Nincs más hátra, mint felvenni a kapcsolatot a Gamer asszisztensével (Tími), és jelentkezni erre a nem mindennapi kalandra.

Jelentkezni lehet telefonon (350-8179), e-mailben (gamerlabor@pma.hu), személyesen a Hajdú u. 42-44-ben az I. emelet 117-es szobájában. A részvételi díj 23000 forint teljes ellátással (napi kétszeri étkezéssel).

DVD film a Gamer Magazin mellett? Amint láttátok, ettől a hónaptól kezdve teljes DVD film kerül a Gamer Magazin mellé. Terveink szerint innentől kezdve minden hónapban számíthatok majd valamilyen filmre a DVD korongon. Ahogy láttátok, ez a kezdeményezésünk nem járt árme-léssel, ez egyelőre nincs is tervébe véve. A film mérete miatt a Gamer ezentúl dupla sűrűségű DVD lemezzel (9 GB) fog megjelenni. A DVD lemez asztali lejátsszóban, PlayStation 2-ben, Xbox-on és PC-n egyaránt lejátszható lesz.



MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Thief: Deadly Shadow

Warren Spector és csapata tanult a Deus Ex 2-nél elkövetett hibákból, a Thief harmadik részében ezeket a buktatókat messze elkerülik. Garrett, a legendás mestertolvaj újra akcióba lép ismét álmatlan éjszakákat okozva a tehetős kereskedőknek és a gőgös nemeseknek. A játék lelket adó motor alapjai megegyeznek azzal, amit az Invisible Warban használtak, de nem felejtették ki a Havoc 2 fizikai motort sem. Igazi csemege lesz, méltó ellenfele bármelyik lopakodós játéknak.



True Crime: Streets of L.A.

Az Activision is megrágyelte a Take 2 legnagyobb húzó nevének, a Grand Theft Auto sorozatnak a sikerét (és a befolyó dollármilliárdokat). A True Crime készítői a három legnépszerűbb játéksíllust szerették volna összezsúfolni egyetlen kasszasikerben. Vezetelünk autót (autósülődések, lopások, tűzharc a volán mögött), pusztá kezés bunyókban erőltethetjük rá az igazunkat a rosszfiúkra, és végös érveként olyan fegyverzenénél húzhatunk elő a farzsebünkben, amelyiktől még Rambo is dobna egy hátast.



A következő DVD film a Gamer Magazinban

Al Capone bandája

angol gengszterfilm-2001 • 107 perc • Magyar hang (Dolby Digital 5.1) • Rendező: Richard Standeven • Szereplők: Marc Warren, Kirsty Mitchell, Al Sapienza, Ralf Little, Julian Littman 1927-et írunk, javában dúl a szesztilalom az USA-ban. Az eszement törvénynek köszönhetően virágzik a korrupció, a szeszcsempészet és a bűnözés. Szinte mindennaposak a véres utcai leszámolások, a rendőrség egyik felét lefizették, a másik meg örül, hogy valaki más végzi el helyettük a piszkos munkát. A film középpontjában három angol pincér áll, akik a jobb élet reményében megpattannak addigi munkahelyükről, a Mauritania óceánjáróról. Távozásuk előtt még "vételeznek" hat üveg gint a hajó taktárából, úgy gondolják, ezt jó pénzért el tudják adni. Pechükre pont Al Capone emberének próbálják meg elpasszolni a lopott holmit, aki felfigyel a három piti tolvajra. Hamarosan a chicagói alvilág sűrűjében találják magukat, és mindhárman máshogyan próbálnak meg boldogulni. Van, aki bokszolóként próbál szerencsét, a többiek hullának cipelni vagy takarítani. Aztán valaki elrabolja Al Capone fiát...

Warlords Battlecry III

Klasszikus 2D-s RTS, mely igazán a Warlords Battlecry sorozat rajongóit fogja igazán lázba hozni. Az újtások száma nem túl impozáns, mindössze egy új kontinens és két új faj várja a rajongókat. A történet szerint az új földrészen garázdálkodó telepek összetalálkozásba keverednek az ősiakos kigyó-lényekkel. A kezdeti gyors győzelmek után azonban a hatalmas kigyóbirodalom összefog, és megsemmisíti a betolakodók bázisait. Ezt persze a szövetségesek nem nézik jó szemmel, máris indulhat a fantasy háború.



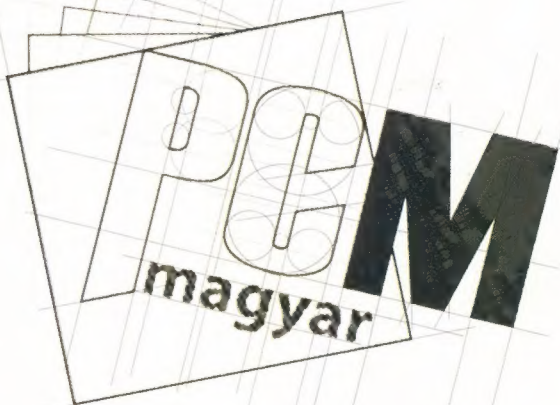
Söldner: Secret Wars

A Söldner kerettörténete szerint a közeljövőben a szuperhatalmak a totális háborúk helyett jól fizetett, különlegesen kiképzett és felszerelt zsoldos-csapatokkal intézik el vitás ügyeket. Az Operation Flashpoint és a Battlefield 1942 nyomdokain haladó játék elsősorban a multiplayer részre lett kihegyezve, de az ígértek szerint lesz benne egyjátékos dinamikus hadjárat is. A grafikus motortól nem fogunk hanyatt esni, de gondolom, nem is ez volt az eredeti célkitűzés.



A következő Gamer Magazin 2004. június 25-én jelenik meg.

Pontosan – Önnek!



magyar pc magazin

...az IT-szaklap



Ez az a hely,
ahol a belső ívről
kifelé pattant...



FIFA 2004™ az N-Gage™ játékgépen. Igazi focirajongóknak készült, akik komolyan veszik a hivatalos engedélyeket, a részletes élethű játékok és a vezetékek nélküli, többjátékos versengést. A FIFA Football 2004 egy igazán izgalmas és életszerű kihívás! n-gage.com



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bármivel



Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logo az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatásosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezett. A játékosnevek és karakterek hasonlósága a The International Federation of Professional Footballers "FIFPro" nemzeti csapatok, klubok, pályaválasztás engedélyeztetés. Minden említett termék, cégneve, márkaneve és logo tulajdonosok védjegyeit tartalmazza. Egyéb említett márkanevek tulajdonosok védjegyeit tartalmazza. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája.